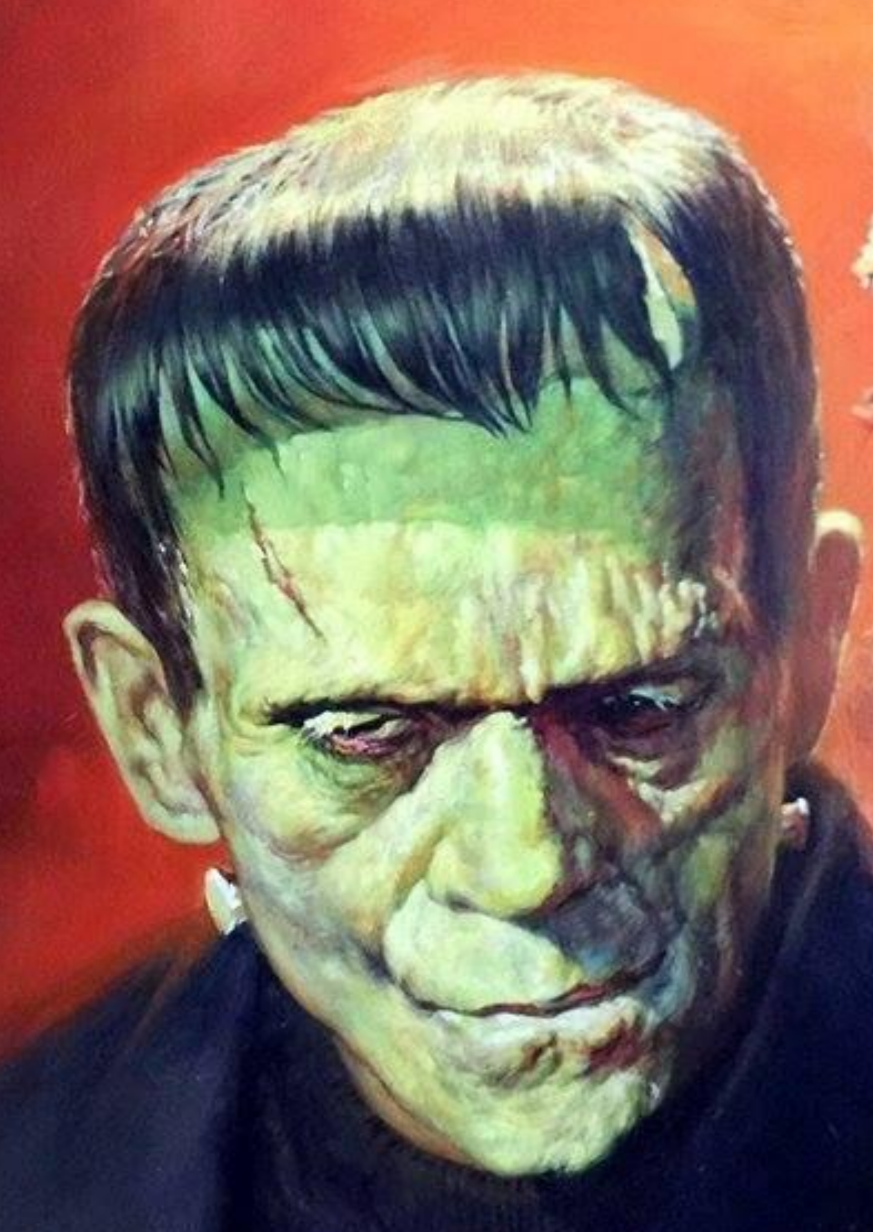


Año 7 Número 29 Octubre 2018

Revista atemporal de videojuegos y otras frikadas



Periférico

Exertainment Bike



Personaje

Kusaregedo



Análisis

Rampage

Gremlins

Power Rangers: Fighting Edition

Bishi Bashi Special

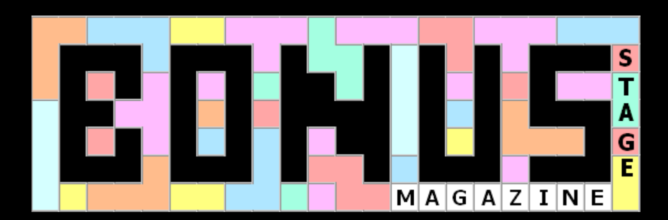
Castlevania: Harmony of Dissonance

Spider-man 2

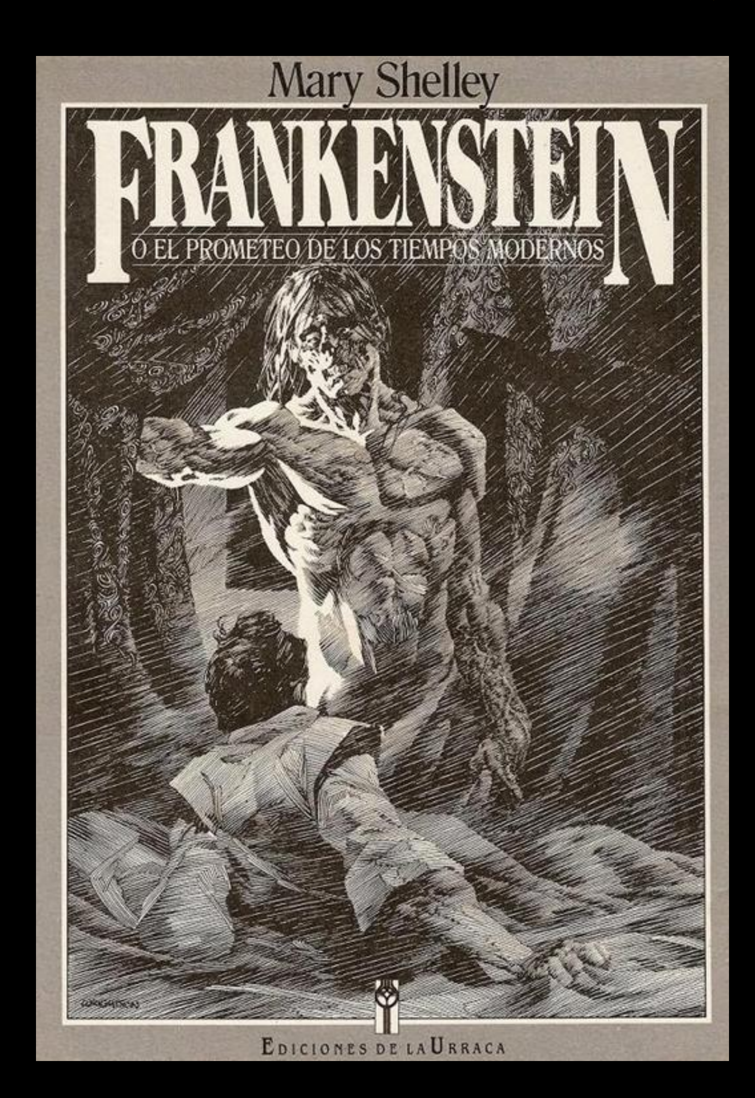
Especial

Frankenstein

Número 29 – Octubre 2018



Índice



Maquetación: Skullo

Portada: Ilustración de Basil Gogos

EDITORIAL

¡Esta vivo! ¡Vivo! El monstruo de Frankenstein y Bonus Stage Magazine se unen para tratar de hacer uno de nuestros especiales atípicos dentro de lo que son las sagas de videojuegos, para celebrar Halloween a nuestra manera. Posiblemente habría sido mejor recibido un especial de *Castlevania* o *Resident Evil*, pero me apetecía hacer algo que no fuese tan evidente.

Aunque tengo escritos (a medias) otros especiales centrados en sagas de videojuegos más famosas, fue ver una ilustración de Basil Gogos del monstruo (la de la portada) y pensar en lo poco que se habla de los juegos dedicados a semejante personaje, además este 2018 se cumplen 200 años desde que Mary Shelley escribió el libro *Frankenstein o el moderno Prometeo*. De manera que me puse manos a la obra para hacer mi particular homenaje, que al final se ha descontrolado (el síndrome del científico loco) y ha ocupado 40 páginas, haciendo que esta revista ocupe más de 80 páginas (un nuevo récord).

El resto de la revista contiene las secciones habituales (Análisis, El Personaje, Periféricos) con la excepción del comentario de películas de videojuegos (Revisión) ya que no me ha dado tiempo a escribirla, sin embargo he incluido una sección sobre curiosidades (Curiosity) que creo que os gustará.

Ya sabéis que os podéis descargar nuestros 28 números anteriores (y los Extras de Super Famicom) en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

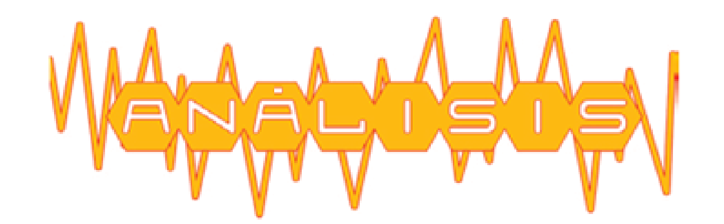
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:
https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

No os entretengo más, disfrutad del número y hasta la próxima.

Skullo



Basil Gogos, el genio tras las increíbles portadas de la revista *Famous Monsters of Filmland*

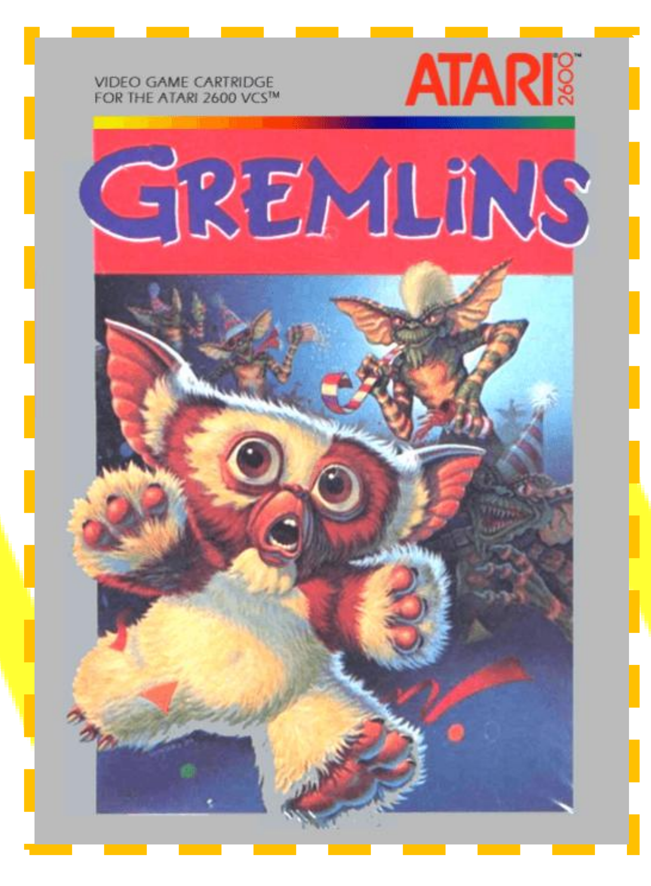




GREMLINS

Atari 2600 – 1 o 2 Jugadores – Habilidad/Disparos – Atari 1984

Supongo que todos recordáis lo que sucedía en la magnífica película *Gremlins*: Billy obtenía de regalo a un pequeño bicho peludo de grandes orejas llamado Gizmo. Las reglas para cuidarlo eran: no se puede mojar, no puede comer pasada la media noche y no le puede dar la luz del sol. Las dos primeras reglas eran preventivas para evitar que Gizmo crease a copias malvada de sí mismo y estas evolucionasen a bichos verdes, todavía más peligrosos llamados Gremlins.



Gremlins de Atari 2600 nos pone en la piel de Billy, quien tendrá que evitar que las criaturas coman pasada la media noche, para luego enfrentarse a los malvados Gremlins que se abalanzarán contra él.

GRÁFICOS

Para ser un juego de Atari, gráficamente está muy bien. Nuestro protagonista está bien diseñado, los Mogwais y los Gremlins son bastante reconocibles (pese a lo esquemáticos que son), otros elementos también se han representado con bastante fidelidad, como la comida (se pueden ver los ingredientes que forman la hamburguesa) o los huevos de donde salen los Gremlins.

Los escenarios puede que no sean maravillosos, pero también cumplen con su cometido y tienen algunos elementos propios de la película (por ejemplo, en la fase donde los Mogwais saltan del tejado para comer las hamburguesas, podemos ver en el cielo que es de noche, no tendría sentido que se volviesen Gremlins si fuese de día, según las normas explicadas en la película).

La única pega gráfica que yo le pondría a este juego es que la pantalla de título es tremendamente sosa, pero tampoco es algo importante.



Pantalla de título



Intentando atrapar al Mogwai que ha saltado desde el tejado

SONIDO

Hay pocos juegos de Atari 2600 que puedan sorprender a nivel sonoro y este no es uno de ellos. Los sonidos que escuchamos cuando los enemigos se mueven o caen hacia nosotros no molestan, pero tampoco sorprenden.

Musicalmente no esperéis nada especial, la única música que sale es en la pantalla de título, es bastante sencilla y poco tiene que ver con el tema principal de *Gremlins.*

JUGABILIDAD

El juego está dividido en dos tipos de fases diferentes (una de habilidad y la otra de disparos) que irán alternándose subiendo la dificultad gradualmente conforme las vayamos superando.

En la primera movemos a nuestro personaje de izquierda a derecha y tenemos que tratar de atrapar a los Mogwais malvados antes de que lleguen a la comida (se juega de manera similar a *Kaboom!*). Los enemigos cada vez serán más rápidos y no podremos ni parpadear. Aunque Billy se controla bien, el control no llega a ser tan preciso como en el citado *Kaboom!*

En la segunda fase vemos a los Gremlins acercarse hacia nuestro personaje, nosotros tendremos que movernos de izquierda a derecha y dispararles. Primero parece fácil, pero conforme vayamos avanzando en el juego más cuenta nos daremos que hay que alinear al personaje perfectamente con el Gremlin al que queremos disparar, si estamos un poco desplazados hacia un lado, fallaremos el tiro y nos atraparán.



Nivel 1: Evitar que los Mogwais se coman las hamburguesas



Nivel 2: Disparar a los Gremlins antes de que nos alcancen

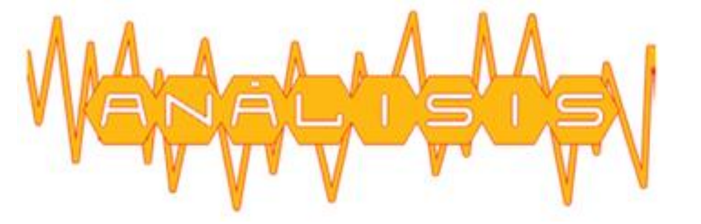
DURACIÓN

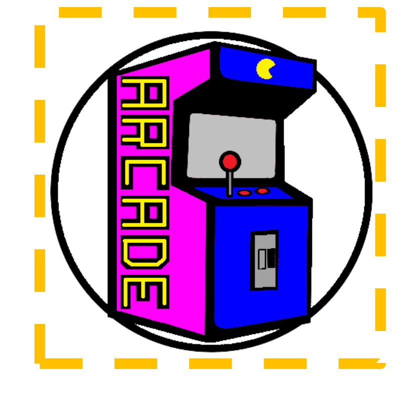
Este juego dura hasta que te cansas de intentar superar tu máxima puntuación, que era lo habitual en los juegos de la época. Lo bueno es que tiene modo a dos jugadores (por turnos) que puede provocar que nos piquemos con un amigo y volvamos a engancharnos.

CONCLUSIÓN

Aunque no es considerado un gran juego dentro del catálogo de la consola, a mi me parece un buen juego. Si os gusta *Kaboom!* O los juegos de disparos de Atari 2600, en este juego ofrece las dos cosas a la vez.
Es cierto que si se hubiesen esforzado un poco más y hubiesen creado más variantes entre las dos fases del juego (o un tercer tipo de fase) habría sido mejor, pero aun así creo que vale la pena probarlo, seáis o no fans de las películas.

Skullo





RAMPAGE

Arcade - 1 a 3 jugadores –Acción – Bally Midway 1986

Rampage fue uno de los juegos más exitosos de máquinas recreativas a finales de los años 80. Tuvo una enorme cantidad de ports a diferentes consolas y ordenadores, muchos de ellos con añadidos al juego original o con recortes derivados de las limitaciones del sistema al que fue llevado.



En este arcade voy a hablar de la versión original, desarrollada por Bally Midway en 1986, en ella tomábamos el papel de George, Lizzie y Raph, tres personas normales que se convirtieron en monstruos al verse expuestos a sustancias concretas (vitaminas, un lago radiactivo y aditivos alimenticios) y nuestra misión es arrasar las ciudades que encontremos a nuestro paso, evitando a los numerosos enemigos y devorando a los deliciosos humanos que se pongan por delante.



GRÁFICOS

Sin duda alguna, lo mejor del juego. Los tres enormes personajes tienen un aspecto genial (pese a que comparten el mismo sprite, cambiando el color y la cabeza) y están llenos de animaciones graciosas (tambalearse antes de caer, comer algo y poner cara rara, electrocutarse, caerse al vacío, convertirse en humano al perder una vida y huir tapándose sus partes íntimas…).

Las ciudades tienen un aspecto un tanto desangelado, al estar compuestas de edificios repetidos de colores sosos que se repiten nivel tras nivel (aunque se añaden algunas diferencias, como puentes o lagos). Sin embargo los enemigos (soldados, helicópteros, tanques) y el resto de elementos (coches, ciudadanos) que las decoran, les dan un aspecto lleno de vida.



Pantalla de título



Los monstruos tienen animaciones divertidas



Cada humano mutó en un monstruo diferente



George arrasando la ciudad en solitario

SONIDO

No hay música que adorne las partidas, así que solo escucharemos los sonidos que haga nuestro monstruo y el constante traqueteo de los ataques enemigos. Cuando nos quede poca vida escucharemos los latidos del corazón de nuestro monstruo a modo de aviso. En general, el apartado sonoro no está demasiado trabajado.

JUGABILIDAD

Aunque el control de los monstruos es sencillo (solo saltan y pegan) necesitaremos bastante paciencia para aprender a movernos por la ciudad y hacer lo que queremos hacer cuando queremos hacerlo. Para subir por los edificios hay colocarse en el lado despejado que tengan y a partir de ahí ya podremos ir subiendo y bajando golpeando la zona donde estamos agarrados (o presionar otra dirección y el botón de pegar para atacar hacia otras direcciones). Cuando un edificio ha sufrido mucho daño, empezará a resquebrajarse y se derrumbará, si nuestro monstruo está subido a él, caerá con el derrumbamiento y recibirá daño.

Los controles no son malos, pero debido al enorme tamaño de nuestro personaje y a la lentitud de sus movimientos, vamos a estar expuestos a los ataques enemigos de manera constante, así que mientras más tardemos en destrozar una ciudad, más vida perderemos. No hay posibilidad de evitar todo el fuego enemigo y lo único que nos hace subir la vida es comernos a determinadas personas o ítems, pero tampoco hay que comérselo todo a lo loco, pues algunos elementos nos harán daño. Para avanzar en este juego hay que ser estratégico y elegir un orden concreto para destruir los edificios, así estaremos menos tiempo en cada nivel y recibiremos menos daño de los enemigos.



Destrucción a tres bandas



Las ciudades se parecen mucho

DURACIÓN

Hay más de un centenar de ciudades para arrasar y si las superamos, volveremos a la primera (como suele pasar con los juegos de máquina recreativa) así que su duración es bastante elevada. Lamentablemente, lo que suele hacer que no lleguemos a ver todas las ciudades es la dificultad (en muchas ocasiones es imposible evitar recibir daño, así que inevitablemente terminaremos perdiendo vidas por puro desgaste) y sobretodo la repetición, ya que pese a los ligeros cambios que hay entre ciudades, el juego se vuelve tedioso cuando llevas una decena de ciudades arrasadas.

El hecho de que puedan participar hasta 3 jugadores palia esa sensación de repetición y aumenta la diversión, aunque la dificultad sigue siendo tan alta como antes, de hecho me atrevería a decir que es incluso más difícil, porque los monstruos pueden herirse entre ellos y no solo pegando, si no también saltando uno encima del otro.

CONCLUSIÓN

Rampage es un juego divertido, pero su enorme cantidad de ciudades no evita que se haga repetitivo y termine cansando. Si contáis con la colaboración de más jugadores, puede ser mucho más ameno y caótico.

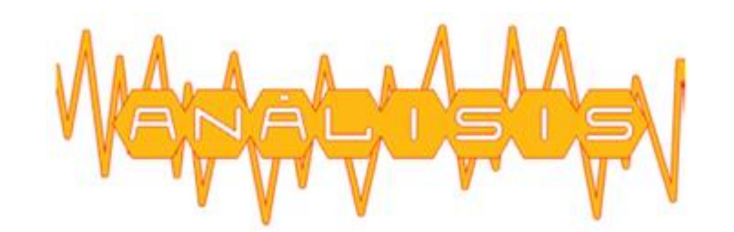
Aunque me gusta este juego, creo que ha sido superado totalmente por su continuación *Rampage World Tour* de 1997, que mejora la experiencia jugable y resulta mucho más divertido. No hay nada del original que no haya sido mejorado en la secuela, así que creo que es mucho más recomendable *Rampage World Tour* que su primera parte.



Rampage World Tour **(1997)**

Skullo







POWER RANGERS: The Fighting Edition

Super Nintendo - 1 o 2 Jugadores – Lucha – Natsume 1995



Si tuviese que decidir que juego de lucha de SNES es el más sorprendente a nivel visual, tendría claro que sería *Shin Kido Senshi Gundam Wing Endless Duel* pues era rápido, tenía ataques impresionantes y sprites gigantes y detallados. Lamentablemente ese juego nunca llegó a salir de Japón.

Pero no todo estaba perdido para los jugadores occidentales, ya que el motor de ese juego se reutilizó en un juego que si salió en América y Europa bajo el nombre *Mighty Morphing Power Rangers: The Fighting Edition*, aprovechando el filón de la serie *Power Rangers*.

Así pues, se puede considerar a *Power Rangers: Fighting Edition* el juego hermano de *Gundam Wing: Endless Duel* pero ¿está a la altura de las expectativas?

GRÁFICOS

Los personajes tienen un tamaño bastante grande (especialmente Shogun Megazord) y las animaciones y efectos especiales de los ataques son correctos. Los escenarios son llamativos (especialmente el del aeropuerto, la base de los Power Rangers y la ciudad) pero son bastante escasos, pues todos los Zords comparten el escenario de la base de los Rangers (con ligeros cambios de color), lo cual nos da un total de 5 escenarios.

Durante el juego veremos ilustraciones de los Rangers y sus Zords, de hecho incluso podremos ver en primer plano la cara de nuestro personaje sobre la barra de vida (y en caso de que os moleste, la podéis quitar en opciones). Todas esas ilustraciones están muy bien hechas, siendo mi favorita la de Lord Zedd en el menú de continuar.



Los personajes son grandes y llamativos



Ilustración del modo historia

SONIDO



Selección de personaje

El tema de los Power Rangers está bien trasladado al videojuego, pero puede que acabéis hartos de oírlo pues suena en la pantalla de título y también del escenario de los Power Rangers. Afortunadamente, el resto de músicas aportarán la necesaria variedad para no acabar locos.

En lo que se refiere a sonidos, los golpes suenan contundentes y hay suficiente variedad, pero incomprensiblemente no hay ninguna voz. Puedo entender que los Zords no hablen, pero los monstruos gigantes al menos podrían gritar cuando los derrotas ¿no?

JUGABILIDAD

Existen dos botones para golpear con nuestros puños (Y, X) y dos para golpear con nuestro arma (B, A) sin embargo esto es algo que solo sirve para diferenciarlos a la hora de hacer determinados ataques especiales, ya que, según el personaje que controléis, puede usar sus puños o piernas para golpear cuando usemos los botones de atacar con arma, ya que no todos están armados. Para agarrar a nuestro rival basta con acercarnos a él y presionar el botón de puñetazo, en caso que ambos personajes hayan intentado agarrar al otro habrá un choque de fuerza que se resolverá a base de aporrear botones.

Los personajes pueden hacer un deslizamiento rápido hacia adelante (un Dash, que dirían los entendidos) y también hacia atrás, también pueden rematar al rival cuando está en el suelo presionando abajo y dos botones a la vez y algunos de ellos tienen otras habilidades especiales como doble salto o volar.

Cada personaje posee entre 3 y 5 ataques especiales, cuya potencia variará según el botón que usemos. En caso de que hagamos un ataque especial cuando la barra de colores que hay bajo nuestra vida este llena y parpadeando, veremos que el ataque sale potenciado y hará muchísimo más daño. Si enlazamos varios ataques potenciados, la barra irá cambiando de azul a rojo y luego a verde, para finalmente volverse negra con truenos, cuando eso suceda podremos hacer un súper ataque devastador que fulmine la vida de nuestro rival. Los controles son bastante fiables y agradables, incluso los súper ataques salen fácilmente.



T. Megazord haciendo un ataque potenciado

Súper Ataque de Goldar

DURACIÓN

El juego consta de 8 personajes, una cifra que me parece muy escasa e ilógica, pues los *Power Rangers* tienen muchísimos enemigos diferentes y la plantilla podía haber sido aumentada incluyendo algunos más, o en su defecto haber incluido el primer Megazord y el Dragon Zord, dos personajes que los fans de la franquicia seguramente echarán de menos.

Existe un noveno personaje, Ivan Ooze, que es el enemigo final del juego y puede ser controlado si hacemos un truco, pero ni lo cuento como personaje por lo desequilibrado que esta, además hace ataques especiales solo apretando un botón, vamos que no lo han adaptado bien para ser un personaje más en el modo versus.

Los modos de juego son algo escasos también: Tenemos el modo historia (donde solo podremos controlar al Thunder Megazord y al Mega Tigerzord), el modo versus (donde lucharemos contra otro rival o la CPU) y por último el modo de supervivencia, donde tendremos que matar el máximo número de enemigos sin morir. Aunque el juego tiene varios niveles de dificultad, en general es muy fácil de completar, de manera que lo único que hará durar este juego es el modo de supervivencia y las partidas con los amigos.



Ivan Ooze es un personaje secreto



El enorme Shogun Megazord en acción

CONCLUSIÓN

Mighty Morphing Power Rangers: The Fighting Edition es un juego de lucha con mecánicas muy interesantes, permite rematar a los enemigos en el suelo, hacer técnicas potenciadas (algo que los juegos de lucha modernos siguen usando) y tiene súper ataques bastante impresionantes que ocupan media pantalla. Es una pena que tenga tan pocos personajes, porque su jugabilidad es rápida y directa (salvo que controléis a Shogun Megazord que es muy lento y pesado) y resulta muy agradable echarse unas partidas, incluso diría que se vuelve adictivo cuando habéis aprendido a sacar provecho a las potenciaciones, las rematadas en el suelo y los súper ataques.

Posiblemente es el mejor juego de *Power Rangers* que hay en consolas clásicas, así que los fans deberían probarlo. También es recomendable para todos aquellos que sean fans de los juegos de lucha y quieran echarse unas partidas a un juego que pasó desapercibido (y si les sabe a poco siempre pueden jugar a *Gundam Wing: Endless Duel).*

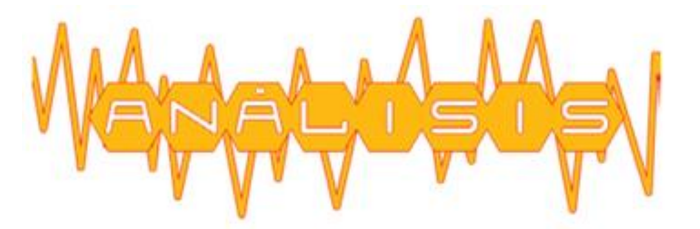


Forcejeo al tratar de agarrarse mutuamente



Súper ataque de Ninja Megazord

Skullo





BISHI BASHI SPECIAL

PlayStation – 1 a 3 Jugadores – Minijuegos – Konami 2000

Si no conocéis los juegos *Bishi Bashi* os explicaré brevemente en qué consisten en compilaciones de minijuegos locos y rápidos donde los jugadores compiten entre sí. Esta saga apareció en arcades a mediados de los 90 y desde entonces no ha dejado de tener nuevas versiones.



Bishi Bashi Special salió para en Europa en el año 2000 y es la recopilación en un disco de dos juegos de *Bishi Bashi* que salieron para Playstation en Japón.

.

GRÁFICOS

El apartado gráfico es tremendamente colorido y alocado, no hay un patrón fijo en cuanto al estilo de juego, a veces veremos dibujos relativamente realistas, en otras ocasiones personajes cabezones al estilo anime y de vez en cuando sprites hechos a partir de fotos reales.

En todos los casos, el resultado es genial. Obviamente no es un juego que no tiene alardes tecnológicos ni elementos tridimensionales, pero eso ha hecho que haya soportado mejor el paso del tiempo que otros juegos poligonales.



Minijuego de pesca



El apartado gráfico es colorido y "muy japonés"

SONIDO

Un montón de voces locas y melodías animadas aderezadas con muchos sonidos raros es lo que vamos a encontrar constantemente en este juego. Por extraño que parezca, el resultado final no es nada molesto, de hecho encaja perfectamente con el resto del juego. En cuanto llevas unas cuantas partidas estarás deseando escuchar el "Attention" que suena antes de los minijuegos.

JUGABILIDAD

Cada minijuego tiene su estilo de control (nos lo contarán antes de jugar), en algunos tendremos que aporrear botones, en otros hacer círculos con la cruceta y los botones, en otros darle a un botón concreto en el momento justo, etcétera. Por ejemplo, hay un juego donde un tipo con barba ha de comer bolas de colores, cada color está asociado con un botón del mando, así que cuando queramos que se coma una bola de color rosa tendremos que darle al botón rosa (el cuadrado) y así con el resto. En otros casos los botones cuadrado, equis y círculo representan las direcciones izquierda, centro y derecha y se usarán en minijuegos donde el personaje tenga que hacer algo en esa dirección (como golpear a tipos que nos vienen a pegar).



Comiendo bolas de colores

Puede que esto parezca algo confuso, pero lo cierto es que no lo es, ya que los minijuegos son muy sencillos y en la mayoría de los casos no hace falta ni ver la explicación que aparece antes de jugar. El juego permite usar los joysticks analógicos en caso que los prefiramos a la cruceta, en cualquier caso, los controles son muy fiables.



Competición de disparo



Carrera para llegar al WC

DURACIÓN

No he contado el total de minijuegos que hay en *Bishi Bashi Special*, pero si os puedo decir que son suficientes para disfrutar el juego como un niño. Hay dos opciones principales (*Super Bishi Bashi* e *Hyper Bishi Bashi*) cada uno con sus minijuegos y varios modos de juego.

Aunque este videojuego sea muy divertido para un jugador, lo que le hace que pueda ser eterno es tener alguien con quien jugar, es el juego ideal para jugar con un amigo (y si tenéis un multitap de Playstation, pueden participar hasta 3 jugadores simultáneos).

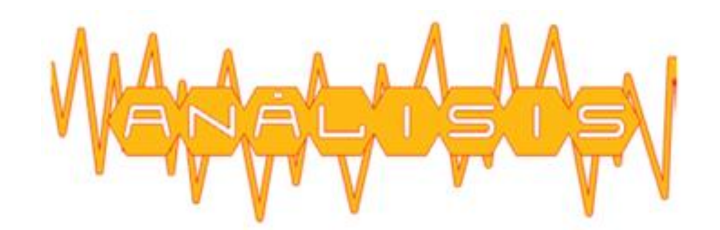


Elige modo de juego

CONCLUSIÓN

Bishi Bashi Special es un juego que ofrece diversión inmediata y piques legendarios si tenemos alguien con quien jugar. Para el jugador solitario también es muy recomendable, sobre todo para partidas rápidas.

Skullo





SPIDER-MAN 2: The Sinister Six

Game Boy Color - 1 Jugador – Acción – Torus Games 2001

Spider-man es uno de los superhéroes que ha visitado las consolas en multitud de ocasiones. Si bien es cierto que algunos de sus juegos de los 90 eran poco recomendables, hay otros que son muy curiosos y entretenidos, como *Maximum Carnage* y *Separation Anxiety* para consolas de 16 bits o el primer *Spider-man* de Playstation.



La popularidad del personaje ha hecho que haya tantos juegos de Spider-man que algunos han pasado desapercibidos, como los que salieron para Game Boy Color. En este análisis voy a comentar el segundo de esa consola, conocido como *Spider-man 2: The Sinister Six*, y cuya historia nos trae al grupo de villanos más clásico del trepamuros, los cuales han decidido raptar a Peter Parker para atraer a Spider-man, lamentablemente Parker no se encontraba en casa cuando ellos llegaron así que se llevaron a la Tia May en su lugar. Ahora Spider-man deberá derrotar uno a uno a los Seis Siniestros para lograr salvarla.

GRÁFICOS

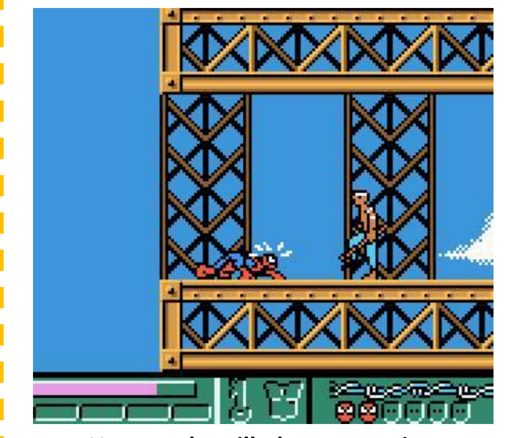
Los escenarios son bastante grandes, coloridos y variados entre los diferentes niveles. En algunos de ellos hay pequeños detalles en los fondos, como por ejemplo, animales que se mueven, o relámpagos que iluminan el cielo.

Los sprites son pequeños, pero gracias a eso tenemos un amplio campo de visión necesario para poder movernos rápidamente cuando nos balanceemos con la telaraña. Los enemigos comunes son variados pero se repiten demasiado y son bastante similares entre sí (con alguna notable excepción). Los personajes de comic están más trabajados y pese a su pequeño tamaño están muy bien animados y son perfectamente reconocibles (aunque el Escorpión tiene un diseño algo raro).


Gráficos coloridos y sprites pequeños

Todas las ilustraciones que aparecen en el juego, en la intro, en la pantalla de título, entre fase y fase y en los créditos finales tienen un nivel de detalle y colorido muy elaborado, se nota que se preocuparon bastante por intentar transmitir la sensación de estar viendo un cómic de Spider-man.

SONIDO


Ups, nos ha pillado un enemigo

Los efectos de sonido son algo limitados y no muy llamativos, aunque tampoco molestan. El sonido de los golpes o el ruido que se escucha cuando nos hieren podrían ser mucho mejores. Hay algun que otro sonido que destaca, como la risa de Octopus en la introducción del juego.

Contrastando con el sonido, las melodías sí que valen la pena, son muy animadas y lo suficientemente largas como para no hacerse pesadas (cosa meritoria teniendo en cuenta que hay fases en las que daremos muchas vueltas). No me sorprende la calidad de estas melodías al ser un juego de Torus Games, los cuales ya sacaron un sonido muy bueno a la Game Boy clásica en *Jurassic Park: The Lost World.*

JUGABILIDAD

Un botón para saltar y otro para pegar. Si presionamos el botón de pegar y rápidamente el de salto Spider-man lanzará una bola de telaraña que atrapará a los enemigos. Si presionamos el botón de salto dos veces seguidas, Spider-man lanzara una telaraña y se balanceará hacia adelante. Si saltamos hacia una pared o techo y presionamos la dirección hacia donde saltamos, Spider-man se pegará a la superficie y podremos movernos con la cruceta, pero mientras estemos pegados al techo o pared (o vayamos agachados por el suelo) no podremos tirar telarañas, aunque si golpear. Para pasar de una pared a otra (en caso de estar en un pasillo) basta con pulsar el botón de salto. Al principio cuesta un poco acostumbrarse a esta habilidad pero enseguida os haréis con ella, pues es muy habitual y necesaria durante el juego.

Los controles son bastante fiables, aunque habrá que tener cuidado a la hora de golpear a los enemigos, porque a veces la detección de golpes nos puede jugar malas pasadas y podemos salir dañados innecesariamente.

Durante el juego tendremos que evitar o eliminar enemigos y buscar el camino hacia la salida del nivel, no bastará con andar hacia la derecha, en muchas ocasiones tendremos que ir activando puertas o buscando llaves. Para saber hacia dónde nos tenemos que dirigir, basta con dejar quieto a Spider-man y su sentido arácnido nos indicará el camino. Además de llaves y botiquines de vida podremos encontrar otros ítems, como el traje de armadura de Spider-man (nos hace invulnerables durante un tiempo), vidas extra o arañas (rellenan nuestro medidor de telaraña).

En términos generales diría que el concepto del juego es muy bueno para Spider-man, el personaje es ágil y puede recorrer los niveles rápidamente con sus telarañas, la única pega que le veo es que el comando para lanzar la bola de telaraña es muy mejorable (habría sido mejor, arriba y el botón de pegar, a lo *Castlevania*) y que puede costarnos un poco acostumbrarnos a trepar por paredes, techos y pasadizos estrechos.


Spider-man balanceándose


Podemos movernos por paredes y techos



Kraven lamentándose tras su derrota


Luchando contra Mysterio

DURACIÓN

El juego cuenta con 6 niveles, cada uno dividido en dos fases y una batalla contra el enemigo final. Los primeros niveles son relativamente sencillos, pero enseguida nos daremos cuenta que el juego no es solo avanzar y pegar, al tener que buscar las llaves o desbloquear las puertas de niveles posteriores. Los enemigos van aumentando su peligrosidad y pueden matarnos si nos despistamos, aunque en el juego hay bastantes ítems para recuperar vida. Los jefes no son demasiado difíciles, ya que aunque nos quitan mucha vida, tienen una rutina de ataque bastante fácil de aprender. Para completar el juego tenemos Passwords y continuaciones.

En general diría que la dificultad del juego es bastante aceptable, no se pone imposible pero va aumentando en cada nivel un poco más. El juego posee 3 niveles de dificultad y un cuarto desbloqueable con un respectivo truco (presionar A,B, Select, Arriba, izquierda y abajo en la pantalla de título) con lo cual podemos adaptar el juego a nuestra habilidad sin demasiado esfuerzo o rejugarlo subiendo la dificultad si se nos ha hecho muy fácil. A modo de extra, se incluye un minijuego bastante curioso (con Octopus y Spider-man salvando osos de peluche con una cama elástica). Podéis desbloquear el juego presionando A,B,A,B y abajo en la pantalla de título.
En resumen, el juego es bastante largo y nos da opciones para rejugarlo y subir la dificultad por si se nos hace corto.



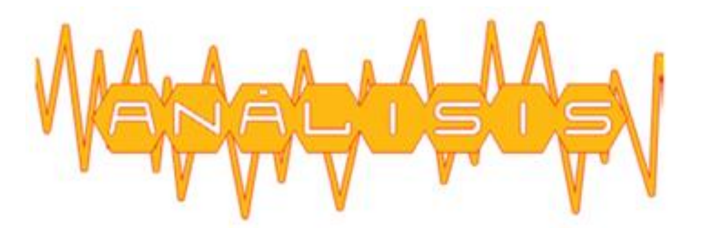
Octopus tiene un plan para atraer a Spidey


Atacando desde el techo

CONCLUSIÓN

Spider-man 2 es un juego muy entretenido, su jugabilidad es ágil y los poderes de Spider-man están representados de manera muy fidedigna. No es un juego difícil de acabar, pero nos da posibilidades para jugarlo poco a poco por los Passwords y de completarlo hasta en 4 niveles de dificultad. En resumen, un gran juego de Spider-man, recomendado para fans del personaje y de los juegos de acción.

Skullo





CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance

Game Boy Advance – 1 Jugador – Plataformas/Aventura – Konami 2002

Desde la aparición en 1997 de *Castlevania: Symphony of the Night,* la mítica saga protagonizada por los Belmont cambió los niveles formados por fases independients, por un desarrollo clónico a lo visto en la saga *Metroid*, creando así el concepto "Metroidvania".



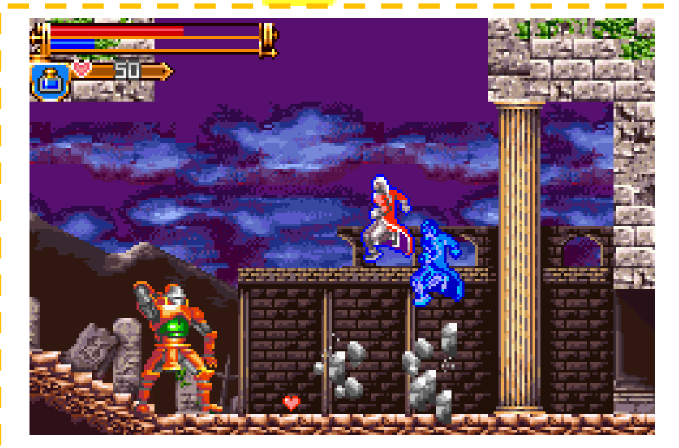
Castlevania: Harmony of Dissonance fue el segundo juego de la saga en aparecer para Game Boy Advance y no solo continúa con el estilo Metroidvania sino que incluso está desarrollado por los responsables de *Symphony of the Night*, lo cual justifica (parcialmente) el extremo parecido entre ambos juegos en algunos momentos.

La historia de este juego nos cuenta como Juste Belmont y su amigo Maxim están buscando a Lydie, una amiga común que ha desaparecido recientemente. Ante ellos se encuentra un enorme castillo de aspecto muy similar al de Drácula, aunque teóricamente Drácula fue destruido por Simon Belmont (antepasado de Juste).

GRÁFICOS

El apartado gráfico es muy bueno y detallado. Cada parte del castillo tiene un estilo diferente y aunque algunas están más trabajadas que otras, todas tienen un nivel de detalle bastante alto. De hecho, si nos fijamos en elementos que pasan desapercibidos (como los fondos) veremos algunos guiños a otros juegos de la saga (como los esqueletos de jefes de anteriores juegos).

Por otro lado, se vuelven a repetir los sprites de enemigos que ya vimos en juegos anteriores (no es que queden mal, pero algunos provienen de *Rondo of Blood*, de 1993 y claro, ya cansa verlos en cada juego). Quizás para compensar eso, los jefes tienen un aspecto genial y siguen haciendo tributo al folklore y cine (sale hasta Talos, el gigante de *Jason y los Argonautas*). Quizás lo que menos me gusta del apartado gráfico es que el sprite de nuestro personaje tiene un grueso reborde azul y va dejando sombras azules constantemente… no sé si lo hicieron para destacarlo del fondo, pero me parece excesivo y no queda nada bien.



Nuestro personaje deja sombras azules al moverse

SONIDO

Normalmente la saga *Castlevania* goza de melodías excelentes independientemente de que el juego sea de una consola de mayor o menor potencia, gracias a los increíbles compositores de Konami. Este juego tiene una banda sonora que no está mal, pero tampoco está a la altura de las expectativas y eso se debe a que se sacrificó la calidad musical para poder dedicar más tiempo (y espacio) del juego a otros apartados (algo que el propio Koji Igarashi confirmó). Así que, la banda sonora no está mal, pero queda por debajo de la media de esta saga.



No os dejéis intimidar, no es tan fiero como parece

En cuanto a los sonidos, son bastante típicos (algunos los conocéis de sobra) pero en general están bastante bien, incluso hay algunas voces en momentos concretos, lo cual me resulta un detalle agradable.

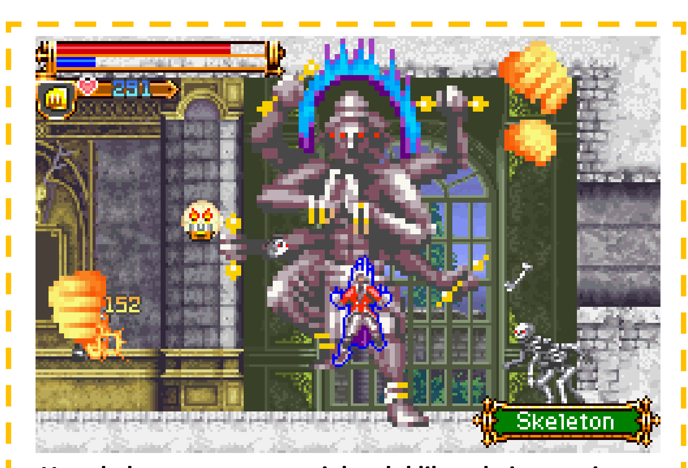
JUGABILIDAD

Los controles son muy sencillos: un botón para atacar con el látigo (si lo mantenemos presionado quedará colgando y podremos usarlo de escudo), otro para saltar, los botones superiores (L y R) para hacer desplazamientos rápidos y las armas secundarias se usan con arriba + botón de ataque.

Este juego también permite usar unos libros de hechizos que se combinan con el arma secundaria que tengamos para hacer ataques especiales (que consumen magia). Estos ataques son muy variados ya que cada arma hace algo diferente con cada libro, de manera que hay resultados tan diversos como que te aparezca un escudo (concretamente el de la saga *Gradius*), que aparezca una estrella de hielo que te siga y dispare a los enemigos que se acerquen, que los enemigos débiles se borren de la pantalla de golpe, etcétera. Existe otro libro, el de invocaciones, que está muy oculto y básicamente hace magias donde aparecen otros personajes atacando o acompañando a Juste. Los libros se activan o desactivan en el menú de pausa, pero también podemos hacerlo presionando L+R y abajo. En caso de tener más de un libro podemos pasar de uno a otro con arriba+L o R (evitando así entrar al menú de pausa).



El hacha, una de las armas secundarias



Uno de los ataques especiales del libro de invocaciones

Dentro de ese menú también podremos equipar a nuestro personaje eligiendo armaduras, botas, mejoras para el látigo, etcétera, lo cual nos ayudará (mucho) a sobrevivir en el juego, sobre todo al principio. Otras opciones de ese menú son ver las reliquias (objetos especiales nos dan nuevas habilidades), la enciclopedia de enemigos (para ver la experiencia y objetos que dan y a qué tipo de ataque son vulnerables), ver el inventario de objetos (y leer las descripciones, que algunos dan pistas sobre los secretos) o comprobar cuántos objetos de decoración hemos encontrado para que Juste los ponga en la habitación vacía del castillo (si, es una tontería que no afecta en nada al juego, pero hace mucha gracia).

Conforme vayamos jugando subiremos de nivel (a base de matar enemigos) aumentaremos nuestra vida y corazones (con los ítems correspondientes) y ganaremos habilidades para llegar a zonas nuevas del castillo como el doble salto, el deslizamiento (abajo+salto) el súper salto vertical (abajo, arriba y salto) o la habilidad de romper paredes de ladrillos con el látigo (manteniendo el botón presionado). El control responde bien en todo momento, incluso cuando tenemos tantas habilidades que podemos avanzar zonas enteras en segundos.



Podremos decorar esta habitación vacía



La Muerte tiene ganas de charla

DURACIÓN

Al ser de estilo Metroidvania, su duración es bastante alta, pero siempre dependiendo de lo hábil (o inútiles) que seamos a la hora de movernos por el escenarios y sacarle provecho al mapa (que marca las zonas que hemos visitado). Debido a la subida de nivel de Juste y el poder equiparnos con objetos que nos darán más o menos ventaja en según qué situaciones, el juego no es difícil en el sentido de que vayamos a morir constantemente a manos de los enemigos (de hecho, es bastante asequible), sin embargo sí que hay bastante dificultad a la hora de encontrar algunos elementos para completar el 200% del juego o simplemente para ver el final bueno.

Este juego tiene 3 finales, el malo (eliminando al jefe final en el primer castillo), el regular (eliminando al jefe final en el segundo castillo) y el bueno (eliminando al jefe final en el segundo castillo, pero llevando equipados un par de ítems concretos). Para poder acceder a la batalla final en el segundo castillo tendremos que tener todas las partes de Drácula y hay un par de ellas que están bastante bien escondidas y eso puede ser un problema, sobretodo porque una de ellas se consigue traspasando un muro, algo críptico en un juego donde cada habitación tiene muros (al menos hay unos objetos que nos dan pistas, pero tampoco os creáis que lo dejan muy claro).

El cripticismo llega un paso más allá si intentamos completar el 200% del juego, debido a que hay un objeto (el libro de invocaciones) que está escondido de la manera más ratera posible (hay que traspasar un techo, que es idéntico a cualquier otro trozo de techo de todo el juego y encima está en unan zona donde no esperas ningún secreto…). El libro de invocaciones es bastante divertido y muy poderoso, no se necesita para ver el final bueno del juego, pero si sois “completistas” solo os queda rebuscar durante horas con las pistas que os he dado o mirarlo en internet.

El hecho de alargar el juego con objetos colocados de manera criptica no es que sea de mi agrado, pero afortunadamente solo son unos pocos. Afortunadamente también hay cosas interesantes para desbloquear, como el Sound Test (para escuchar las músicas) o el modo Boss Rush (donde nos enfrentaremos contra los jefes uno detrás de otro), donde podemos controlar a Simon Belmont con su aspecto de 8 bits si hacemos el Konami Code cuando salga el logo de Konami.



Simon Belmont de 8 Bits en el modo Boss Rush

También podemos rejugar el juego controlando a Maxim (si ponemos Maxim de nombre). En caso de hacerlo hay que tener en cuenta que no habrá una historia desarrollándose mientras jugamos y que Maxim puede llegar a casi cualquier zona del castillo desde el inicio, además, pese a que es muy poderoso al empezar el juego, no puede cambiar de armas ni equiparse armaduras, así que cuanto más avanzamos, más difíciles se ponen las cosas.

Si sumamos todo eso, creo que es obvio que es un juego que nos ofrece bastantes horas de duración, incluso más de las que parecen al principio.




Atravesando muros para encontrar zonas ocultas



Controlando a Maxim

CONCLUSIÓN

Castlevania: Harmony of Dissonance se siente como una secuela espiritual de *Symphony of the Night* en prácticamente todos los sentidos. Los personajes principales recuerdan demasiado a Alucard, Richter y Maria, la historia se parece bastante (con ciertos matices), las habilidades que gana Juste son las mismas que tenía Alucard, muchas de las zonas del juego también son idénticas y algunas situaciones son calcadas.

Eso es un arma de doble filo, por un lado, es muy recomendable para los fans de *Symphony of the Night*, pero por el otro, hay que admitir que *Harmony of Dissonance* está por debajo de él y claro, al ser tan parecido eso lo coloca en una situación un tanto incomoda (vamos que dan ganas de jugar al *Symphony of the Night* en lugar de a *Harmony of Dissonance*). Eso no significa que este juego sea malo, de hecho es bastante bueno y lo recomiendo a los que sean fans de los juegos tipo *Metroid*, así como a cualquier jugador que le gusten los juegos de aventura con ese tipo de desarrollo. Obviamente, los fans de *Castlevania* deberían echarle un vistazo, sobre todo si prefieren los Metroidvania a los de estilo clásico.

Skullo



¡No te pierdas los números anteriores de
BONUS STAGE MAGAZINE!
BONUS STAGE MAGAZINE
Número 01
Noviembre 2011
ESPECIAL PUNCH-OUT
Número 2
Diciembre 2011
Análisis
Super Mario Bros DX
Space Harrier II
Streets of Rage 2
Jackie Chan's Action Kung fu
TMNT Tournament Fighters
Alex Kidd in Miracle World
ESPECIAL TUROK
Revisión
Mortal Kombat
La película
Número 3
Marzo 2012
Revisión
Art of Fighting
Análisis
Road Runner
Block That Matter
Jaws
Zero Wing
Donkey Kong Land
Visión periférica
Sega Mega CD
Double Dragon
Número 4
Addams Family Especial
Análisis
Little Samson
Revenge of Shinobi
Pilotwings
Castle of Illusion
Donkey Kong
Dragon Ball Z Ultimate Battle 22
Número 5
Julio 2012
Especial
Número 6
Septiembre 2012
Especial Earthworm Jim
Visión periférica
Nintendo Super Scope
Número 7
Noviembre 2012
Especial Ecco The Dolphin
Número 09
Abril 2013
Jurassic Park Especial
Número 10
Julio 2013
Número 12
Diciembre 2013
Revisión
The King of Kong
Reportaje
Retro Barcelona 2013
Especial Teenage Mutant Ninja Turtles
Año 3
15
Junio 2014
Análisis
Twinkle Star Sprites
Jurassic Park MS
Wario Land II
Jungle Hunt
Star Trek GB
Revisión
Street Fighter
Assassin's Fist
Visión periférica
Miracle Piano
Especial JoJo's Bizarre Adventure
Año 3
Número 16
Agosto 2014
Revista atemporal de videojuegos y otras frikadas
Análisis
Action Fighter
Prince of Persia
Battletoads
Hybrid Heaven
Ren & Stimpy: Quest for the Shaven Yak
Periféricos
32 X
Año 4
Número 21
Junio 2015
Especial Musculman Kinnikuman
Análisis
Super Adventure Island
Road Runner
Periférico
ROB the Robot
Año 4
Especial Splatterhouse
Análisis
Satan's Hollow
Go Go Ackman
Master of Darkness
Turok 2 Seeds of Evil
Great Circus Mystery
SimAnt
TMNT 2 BattleNexus
Periférico
Visual Memory Unit
Año 6
Número 26
Diciembre 2016
Revista de videojuegos y otras frikadas VS Capcom
Especial Marvel vs Capcom
Análisis
The Legend of Zelda
Power Rangers
Jurassic Park 2
Super Puzzle Fighter
Super Pac-Man
Periférico
Famicom Disk System
Año 7
Número 28
Junio 2018
Revista atemporal de videojuegos y otras frikadas
Dragon Ball Especial
Análisis
Baku Baku Animals
Batte Tycoon
Tetris & Dr. Mario
Zelda: The Minish Cap
Gaurodan
Stampede
Periférico
Game Genie
Revisión
Rampage





1- EL DESCONOCIDO

¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?



Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: Aparece en el primer nivel del juego

Pista 3: El juego está basado en una película de animación

2- LA SOMBRA



¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Es un robot

Pista 2: Proviene de un manga japonés

Pista 3: El personaje fue creado para acabar con el protagonista de la serie donde aparece

Pista 4: Este sombra es de su aparición en un juego de 16 bits.

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





EXERTAINMENT BIKE



En esta ocasión voy a hablar de uno de los periféricos más raros y caros (tanto en su día como en la actualidad) de Super Nintendo. Tal y como podéis ver se trataba de una bicicleta estática muy similar a la que veríamos en cualquier gimnasio de la época y se llamaba Life Cycle Exertainment Bike.

Existen dos modelos de esta bicicleta, la versión sencilla, que viene acompañada de un aparato que se coloca debajo de la SNES conectándose por el puerto de expansión y la versión completa que incluye una "caja" donde se coloca la consola y de donde salen un montón de cables hacía el monitor que viene incorporado. El manillar de la bicicleta es fijo, y tiene a un lado una cruceta y al otro los botones A, B, X, Y, Select y Start. En la parte superior de cada parte tenemos los gatillos L y R.

Obviamente, la idea de este periférico era fomentar el ejercicio mediante el uso de juegos de la consola, concepto que quizás es mejor en el papel que en la realidad, pero que por algún motivo ha continuado existiendo hasta la actualidad (por ejemplo, los juegos de baile de la saga *Dance Dance Revolucion*, que cuentan las calorías que pierdes jugando si usas la alfombrilla de baile o todo lo relacionado con *Wii Fit*).





Conexión de SNES con la bicicleta sencilla (izquierda) y con la bicicleta de monitor (derecha)

Antes de jugar con la bicicleta, lo recomendable es entrar en el Program Manager (el típico menú para configurar las condiciones de la bicicleta en base a nuestras necesidades) y luego elegir uno de los dos juegos compatibles que comentaré a continuación:



Mountain Bike Rally: Nuestro personaje tiene que llegar primero a la meta para poder desbloquear más circuitos. Para controlar los movimientos del personaje usamos la cruceta y los botones, mientras que la velocidad está relacionada con el movimiento de nuestros pedales. Una cosa curiosa de este juego es que pese a usar Modo-7 incluye subidas y bajadas (vamos, colinas) algo poco visto en la consola y que se incluyó como dificultad extra, ya que para subirlas tendremos que pedalear mucho más rápido. Otra dificultad añadida son los rivales, a los cuales tendremos que evitar o derribar a golpes, convirtiendo a este juego en un multitarea total. Lamentablemente, pese a que las ideas son buenas, el resultado es bastante olvidable.



Speed Racer: Es bastante gracioso que el segundo (y último) juego compatible con esta bicicleta fuese un juego de coches y encima contase con la licencia de un anime. Aunque teniendo en cuenta que para mover el coche hay que pedalear quizás habría sido mejor elegir algo más adecuado… como el coche de los Picapiedra. *Speed Racer* mejora jugablemente lo visto en *Mountain Bike Rally* y mantiene las colinas para hacernos sudar un poco más. Sigue sin ser un gran juego, pero como mínimo es curioso.



Tanto la bicicleta como sus juegos compatibles son bastante caros debido a las pocas unidades creadas (y vendidas). También existe un cartucho doble con los dos juegos compatibles, del cual hay todavía menos unidades, lo cual lo convierte en uno de los más caros de SNES.



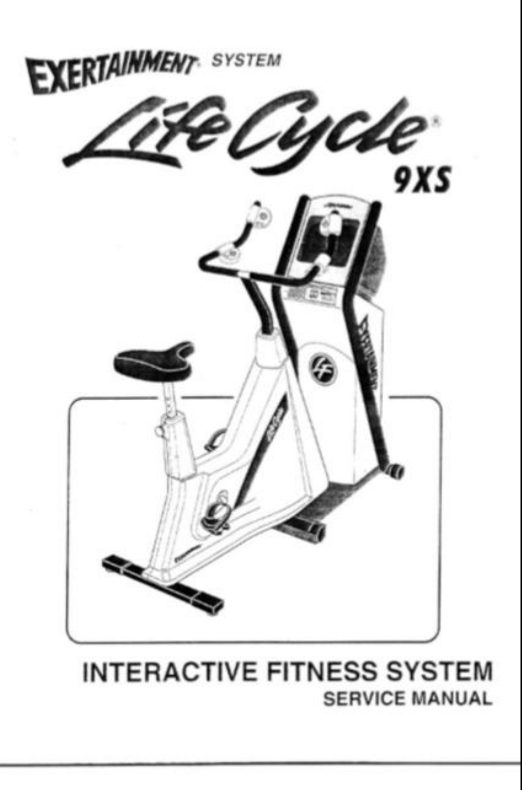


El rarísimo juego doble *Exertainment Mountain Bike – Speed Racer*

Ambos juegos tienen también una segunda versión lanzada un poco más tarde, donde podemos jugar con el mando de SNES, pero pierden la compatibilidad con la bicicleta. *Speed Racer* mantuvo su nombre, pero *Mountain Bike Rally* se convirtió en *Cannondale Cup*. De manera que quien quiera probar los juegos y no quiera invertir en una millonada en ellos (y la bicicleta) puede hacerlo fácilmente.







Skullo

El Personaje

KUSAREGEDO



Aprovechando que este número es un especial Halloween, voy a hablar de un personaje monstruoso perteneciente a una saga famosa como *Samurai Spirits* (*Samurai Shodown* en occidente).

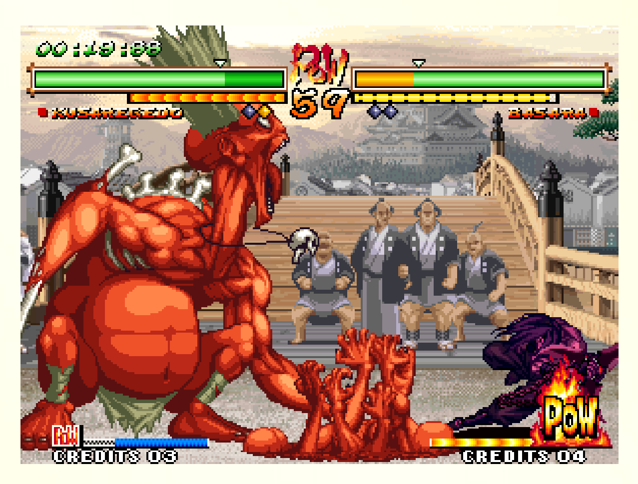
Youkai Kusaregedo apareció por primera vez en 2003, como uno de los personajes nuevos de *Samurai Spirits Zero* (*Samurai Shodown V*). En esa saga siempre ha habido un pequeño hueco para personajes deformes (Genan) o enormes (Earthquake) y Kusaregedo parece haber sido creado para ocupar ambos puestos.

De hábitos caníbales y con la habilidad de desmembrar su cuerpo sin sufrir aparente daño, este horrible personaje esconde una dramática historia detrás, ya que no siempre tuvo este aspecto.

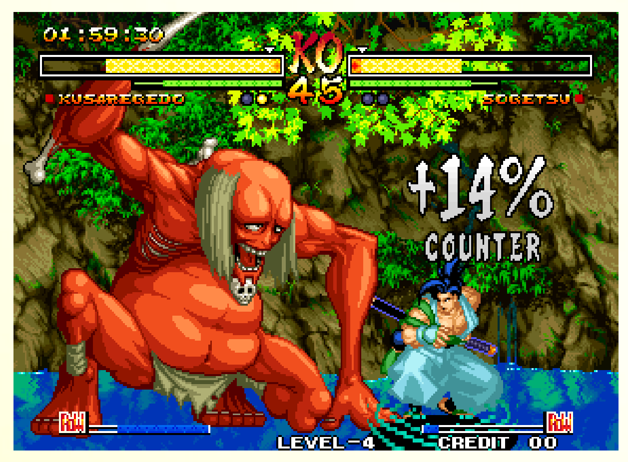
En el pasado Kusaregedo fue un hombre aparentemente normal, pero tras morir se vio convertido en un espíritu hambriento como castigo por haber practicado el canibalismo. En su nueva forma, Kusaregedo comprobó que su apetito no cesaba nunca, lo cual lo forzaba a buscar siempre nuevas víctimas. La mala suerte hizo que tras fallar en atrapar a una presa, este hambriento ser se reencontrase con su hija, la cual le suplicó que dejase sus hábitos y volviese a casa. Lamebtalmente para ella, Kusaregedo se dejó llevar por su eterno apetito.

Al ser un personaje relativamente actual dentro de la saga, no ha aparecido en muchos juegos, así que si queréis jugar con él (y devorar a vuestros rivales), recomiendo que juguéis al citado *Samurai Spirits Zero*, su versión *Special* y a *Samurai Spirits Tenkaichi Kenkakuden* (*Samurai Shodown VI* en occidente).









PROXIMAMENTE…

EXTRA NÚMERO 03

Con más de 70 juegos japoneses comentados, que pueden ser disfrutados sin tener ni idea de japonés.



Y no os perdáis los números anteriores, con más de 100 juegos japoneses comentados.







Hace un tiempo escribí unos artículos sobre curiosidades de videojuegos que he pensado que pueden quedar bien en la revista, espero que los disfrutéis.

En esta ocasión el artículo trata de curiosidades en portadas de videojuegos, quizás los más veteranos ya conocéis algunas, pero aun así puede ser divertido recordarlas.

CURIOSIDADES EN PORTADAS

El tercer luchador en la portada de Street Fighter II Turbo

En el pasado, la mayoría de portadas eran modificadas al llegar a occidente, normalmente se cambiaba el dibujo por uno más occidental y acorde "con la mentalidad" de América y Europa. Todas las portadas de los *Street Fighters* de 16 bits sufrieron ese destino (salvo la de *Street Fighter Alpha 2* de SNES).



Las portadas occidentales son bastante reconocibles, en *Street Fighter II* de SNES teníamos a Blanka golpeando a Ryu y Chun-li, en *Champion Edition* de Mega Drive/Genesis, teníamos a un magullado Ryu y a M.Bison de Fondo (en la versión Genesis salían Guile y Bison) y en *Super Street Fighter II*, una pared de ladrillos con el logo del juego.

Quizás la portada más curiosa era la de *Street Fighter II Turbo*, en la que veíamos a Honda y Sagat peleando. La decisión de poner a estos dos personajes es muy discutible, y la situación de la pelea en la fase de Honda (unos baños públicos) también. Sin embargo esta portada esconde una curiosidad que muchísima gente jamás ha visto, y esto tiene mérito ya que el juego fue muy popular en su día.

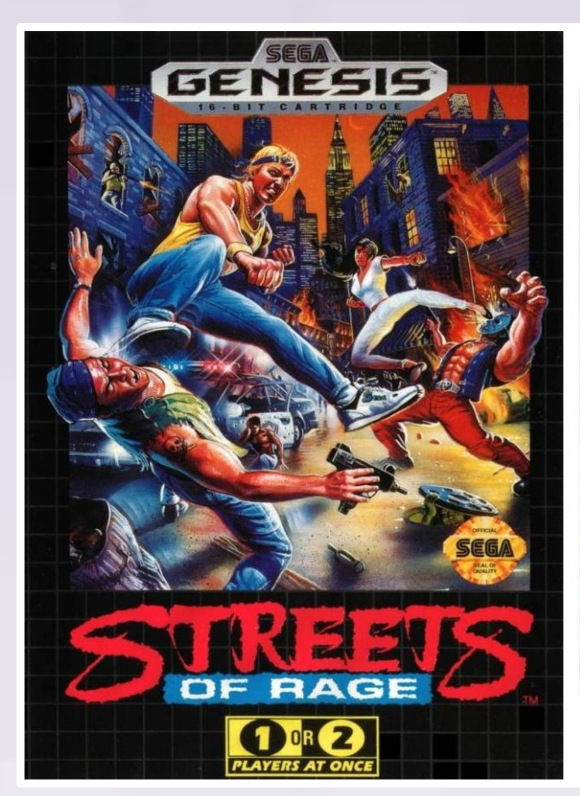
La curiosidad en sí, es que hay un tercer luchador, si os fijáis bien, entre Honda y Sagat se puede ver a Dhalsim, pero está tapado por los golpes de Honda y el logo del juego. Si buscamos el dibujo original, se puede apreciar muchísimo mejor. ¿Cuántos de vosotros visteis a Dhalsim a la primera?

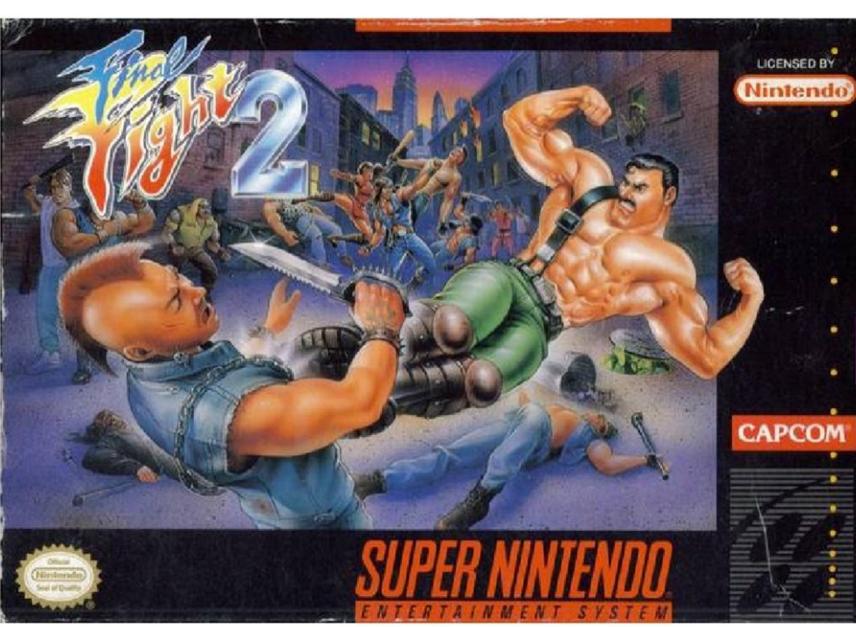
Coincidencias en barrios rivales

Otra famosa saga de Capcom fue *Final Fight*, que tuvo juegos en diversas plataformas, aunque todo el mundo suele recordar el primer juego de recreativa y la trilogía de SNES. En aquella época existían muchos juegos del género Beat 'em up de excelente calidad, como la saga *Streets of Rage* que apareció para consolas de Sega, mientras que la trilogía *Final Fight* apareció para Super Nintendo (salvo el primero, que apareció también para Sega Mega CD).

Si bien es lógico que ambos juegos tengan similitudes en jugabilidad y tipos de enemigos (hay muchos tópicos entre los beat 'em up de la época) es bastante curioso cuando estas pasan del juego a la portada.

Mirad fijamente las portadas de *Streets of Rage* y *Final Fight 2*.



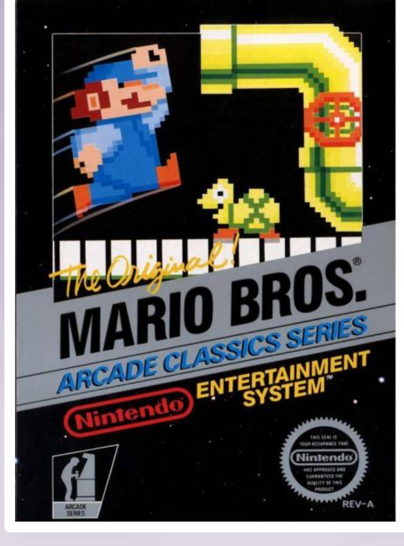


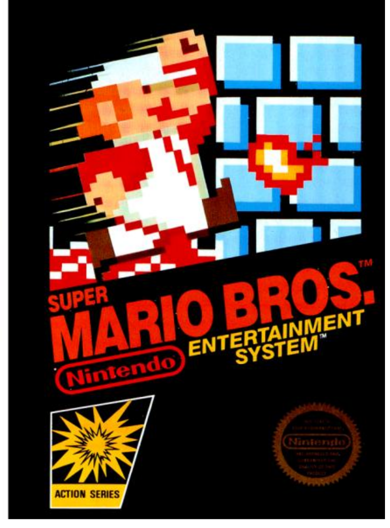
Son los protagonistas pegando a los enemigos pero ¿hay algo más? Pues sí, hay algunas coincidencias en ambas portadas, algunas pueden ser casuales como el hecho de que haya edificios en llamas, otras pasan a ser bastante inquietantes como el tipo que se asoma en la ventana (situado en la parte superior derecha de ambas portadas), aunque mi favorita y la más destacable es el bicho verde que sale de la alcantarilla, es exactamente idéntico y demuestra que los parecidos no son casuales. Hace años escuché que el dibujante de ambas portadas era el mismo, pero no he podido comprobarlo, aunque eso explicaría todo.

Portadas repetidas de Mario

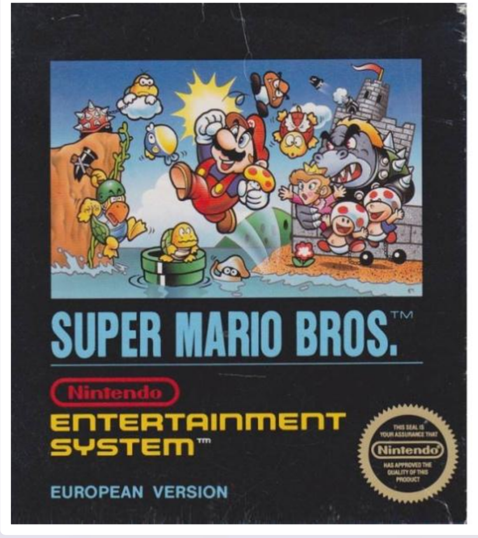
Si echamos la vista atrás un montón de años y tratamos de recordar las primeras portadas occidentales de NES, nos vendrán a la cabeza un montón de ilustraciones con personajes pixelados y un fondo negro, que en versiones posteriores (como las europeas) fueron reemplazados por dibujos de mayor calidad o por el dibujo de la portada japonesa original.

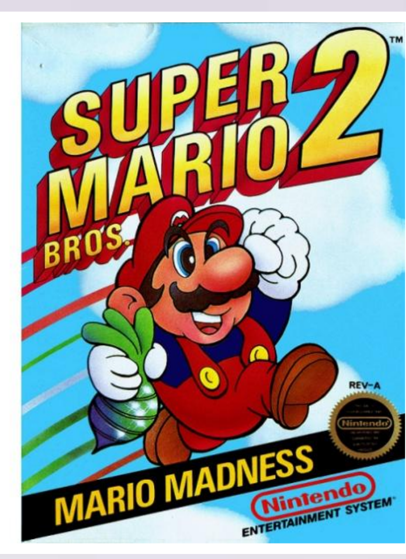
En el caso de Mario hay algunas curiosidades, por ejemplo que haya varias portadas que se copian a sí mismas, imagino que para buscar similitud y que los niños relacionasen un juego con otro.





Aquí tenemos una comparación entre *Mario Bros* y *Super Mario Bros,* el parecido es tan alto, que no hace falta comentarlo. Otras portadas tenían un estilo similar (como la de *Wrecking Crew*) pero estas eran casi clónicas.





La cosa no termina ahí, ya que al salir *Super Mario Bros 2* en Japón (que era muy similar al primero pero con una dificultad endiablada) se decidió que esa versión no era apta para los jugadores occidentales, de manera que (como muchos sabéis) modificaron un juego llamado *Doki Doki Panic* hasta convertirlo en una versión occidental de *Super Mario Bros 2.*

La curiosidad viene cuando comprobamos que por copiar, hasta copiaron la portada del juego, ya que reciclaron el dibujo original de *Super Mario Bros* cambiando el Champiñón que lleva Mario en su mano, por un vegetal. Además, esto hizo que Mario vistiera una ropa diferente en la portada y en el juego, ya que en la portada conserva la ropa de *Super Mario Bros* (pantalones rojos y camiseta azul) mientras que en el juego lleva la ropa que conocemos actualmente.

Pero la cosa no acaba ahí, ya que esa versión de *Super Mario Bros 2* también fue lanzada en Japón, bajo el nombre de *Super Mario USA*, pese a que allí ya tenían el juego original (*Doki Doki Panic*). Los japoneses hicieron una jugada similar a sus compañeros americanos, ya que reciclaron la portada de *Doki Doki Panic* para convertirla en la de *Super Mario 2 USA.*



Kirby, demasiado blando para occidente



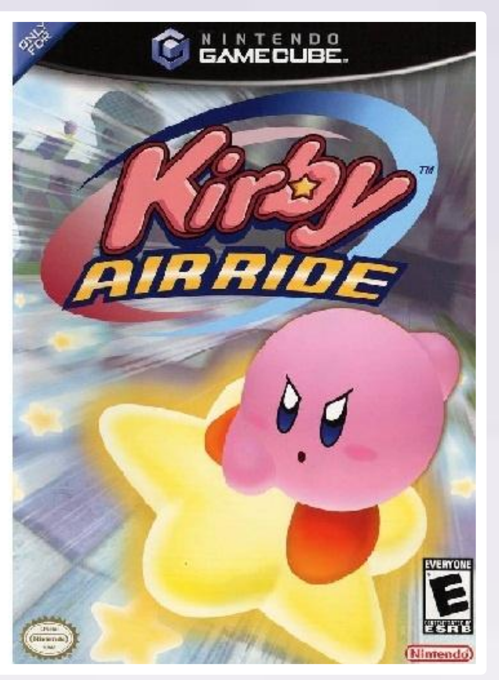


Como todos sabéis, Kirby es un personaje rosa de diseño infantil e inocente. En Estados Unidos no les terminaba de gustar este concepto, así que trataron de volverlo más acorde a occidente con una serie de modificaciones.

La primera de todas fue el cambio del color, ya que se tomaron la licencia de ponerlo de color blanco, evitando así su color original rosa. Debido a que el primer juego de Kirby es de GameBoy la jugada les podía haber salido bien, pero claro, habría que ignorar la portada y anuncios japoneses donde el personaje era rosa.

En los siguientes juegos de Kirby, se respetó el rosa en las portadas (no tenía sentido ir modificando las ilustraciones y los juegos para ponerlo de color blanco) sin embargo, en las portadas occidentales seguían habiendo cambios con respecto a las Japonesas, como se puede apreciar en esta comparativa.

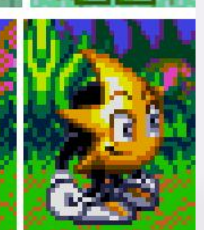




Puede que el dibujo sea el mismo, pero no es igual, ya que si os fijáis, Kirby está enfadado en la versión occidental, al parecer intentaron hacer que Kirby fuera más "duro" cambiándole la expresión de su cara.



Obviamente, es un cambio estúpido que tuvimos que soportar en varias portadas del personaje. Lo curioso es que no fue un caso aislado, ya que otros personajes como Ristar (Mega Drive) y Whirlo (SNES) también sufrieron cambios en sus caras para darles un aspecto más agresivo, aunque en este caso la modificación esta en los propios sprites del juego.

Cambios en Robotnik

En los 90, los juegos de Sonic fueron muy numerosos en las consolas de Sega, ya que algunos juegos salían para todas ellas con algunas modificaciones, principalmente debido a las diferencias técnicas entre consolas de 8 bits (Master System y Game Gear) y la de Mega Drive/Genesis que era de 16 Bits.

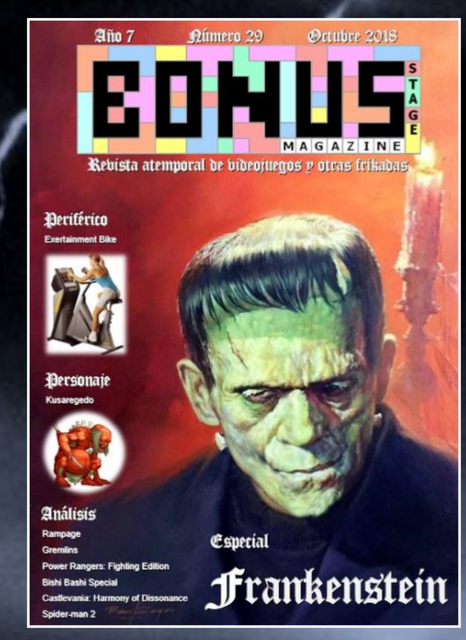
Sin embargo, los cambios no se quedaban solo en términos de potencia, ya que, por algún motivo, a alguien se le ocurrió modificar algunas portadas, dando un caso extremadamente raro con el *Sonic Spinball*. El dibujo es casi idéntico pero el archienemigo de Sonic tiene cambios en su ropa y la cabeza totalmente diferente. Aunque desconozco los motivos de este cambio, supongo que tiene que ver con la serie de animación de Sonic, donde Robotnik tenía un aspecto muy similar al de la portada de GameGear. Si os fijáis un poco más, hay un cambio nimio en Sonic, ya que en una portada tiene 4 dedos y en la otra 5.



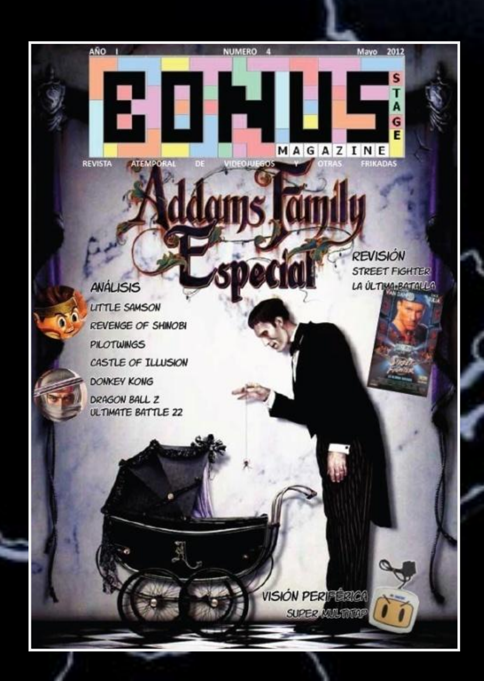
Y con esto se acaba la sección por ahora, en futuros números seguiremos viendo más curiosidades.

Skullo

Y ahora disfrutad del Especial Halloween dedicado a Frankenstein.

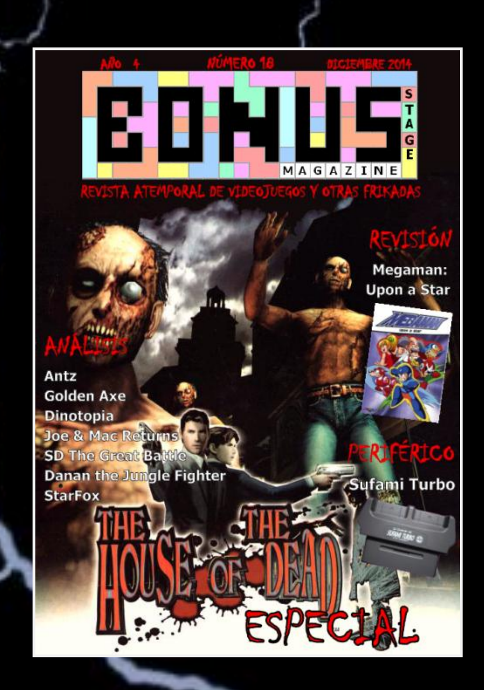


Y no olvidéis echarle un vistazo a estos otros números monstruosos.

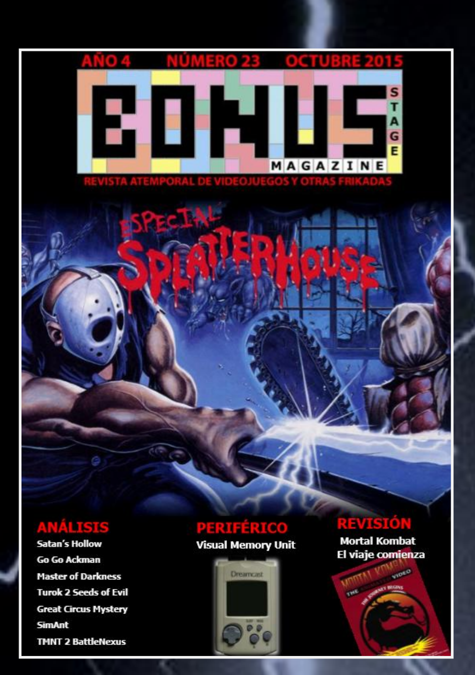






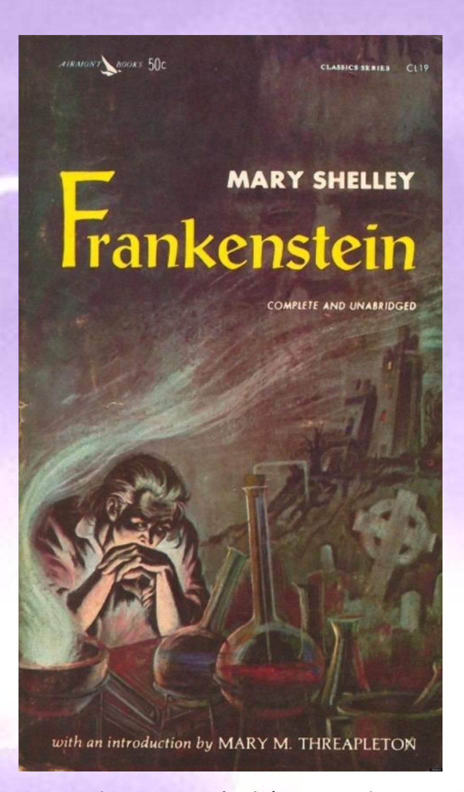







Especial
Frankenstein
Por Skullo
Soy Sue Bergman, periodista de The Quill, una amiga.
SCORE
0046340
DR FRANKY
AND THE MONSTER
© 1984 Virgin Games Ltd.

ESPECIAL FRANKENSTEIN



Bienvenidos al especial de Halloween de Bonus Stage Magazine, en el cual nos sumergiremos en los juegos centrados en Frankenstein (algunos de ellos bastante raros y desconocidos). Pero antes de hablar de ellos me gustaría explicar un poco la historia e influencia de Frankenstein.

Frankenstein o el moderno Prometeo es la obra más popular de la escritora Mary Shelley, pero como suele ser habitual, lo que aumentó la popularidad de esta historia de no fue el libro en sí, si no las diversas adaptaciones a cine que surgieron de él.

Lamentablemente, la mayoría de esas adaptaciones no solo no mostraban la totalidad de la historia, sino que ni lo intentaban, tomaban los conceptos más básicos (el doctor y el monstruo) y los usaban en diferentes historias que poco tenían que ver con lo visto en la novela de Shelley.

Es por ese motivo que si yo digo ahora que el monstruo de Frankenstein es tremendamente ágil (capaz de trepar montañas sin dificultad alguna) e inteligente (capaz de hablar, escribir y razonar) la mayoría de personas pensaran "¿en serio?" y es que la criatura que fue llevada al cine carecía de esas cualidades en prácticamente todas las películas, mostrándose como un personaje lento, torpe y de escaso raciocinio.

Lo mismo pasa con el motivo de su crueldad. En la obra original el monstruo no es malvado por tener el cerebro de un criminal, lo es por la soledad a la que se ve expuesto por su condición muerto viviente, por su terrible y deformado aspecto físico que atemoriza a quien lo ve y también por la falta de amor, tutela y comprensión que no quiso brindarle su creador.

FRANKENSTEIN ¿DOCTOR O MONSTRUO?

Aunque supongo que todo el mundo sabe que Frankenstein es el apellido del doctor que creó al monstruo, y que la criatura en sí, no posee ningún nombre propio, he pensado que no está de más comentarlo ahora. Esta aclaración es necesaria debido a que en muchas películas se ha usado el nombre de Frankenstein para hacer referencia al monstruo provocando confusiones innecesarias y facilitando la relación del nombre Frankenstein con el monstruo. Incluso a mí se me escapa ese nombre cuando me refiero al monstruo.





Los títulos de algunas películas llaman Frankenstein al monstruo, aumentando así la confusión

Un caso similar se da con el personaje jorobado que ayuda al doctor Frankenstein en sus macabros experimentos, que no aparece en la obra de Shelley, pero fue popularizado por la película *Frankenstein* (1931) de Universal Pictures.

Habitualmente se considera que el jorobado se llama Igor (o cualquier variante del nombre), sin embargo en esa película se llama Fritz.

Curiosamente, en la tercera película de la saga *Son of Frankenstein* (1939) aparecía un personaje llamado Ygor, que decía haber ayudado al doctor Frankenstein con sus experimentos. Ygor no era jorobado, aunque si algo deforme, debido a que tenía el cuello roto como consecuencia de haber sido ahorcado.





Fritz asustando al monstruo con fuego



Ygor y su único amigo, el monstruo

Con el tiempo ambos personajes se fundieron en la mente colectiva y se creó a uno solo: Igor, el ayudante jorobado del doctor Frankenstein. Quizás gran parte de la culpa de esa confusión provenga de la película *Young Frankenstein* (1974) de Mel Brooks, donde aparecía un personaje jorobado llamado Igor (aunque creo que se pronuncia Aigor) como ayudante del doctor.



Igor en *Young Frankenstein*



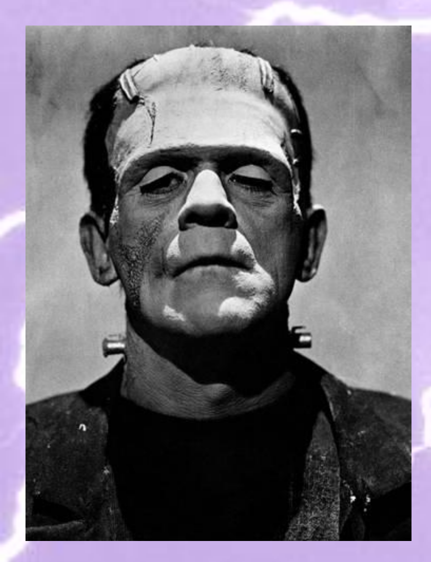
La película de Igor



E. Gore en *Frankenweenie*

Aclarados los conceptos básicos, voy a hacer un rápido repaso a la trayectoria de Frankenstein en sus dos principales saga cinematográficas (la de Universal Pictures y la de Hammer Productions) y después comentaré algunas películas individuales que están relacionadas con el personaje.

FRANKENSTEIN SEGÚN UNIVERSAL PICTURES



El Frankenstein de Universal Pictures es considerado de manera general como el primer Frankenstein de película, algo totalmente falso pues años antes ya se había usado la historia de Shelley en un corto de 1910 dirigido por J. Searle Dawley. Sin embargo, no se puede negar que la versión de la Universal fue la que catapultó el nombre de Frankenstein a la fama, condenando al olvido a cualquier intento anterior.

Universal Pictures consiguió un éxito enorme con *Drácula* (1931) interpretado por Bela Lugosi, actor que gozó de enorme fama por ese papel y se volvió el emblema de la compañía en aquella época. Los años siguientes, Universal continuó utilizando monstruos para sus películas, convirtiendo en clásicos a personajes como la Criatura de la Laguna Negra o el Hombre Lobo.

Frankenstein apareció en 1931 fue el segundo gran éxito de la compañía en su etapa “Monstruosa”. El papel le fue ofrecido a Bela Lugosi, que lo rechazó debido a que él no quería quedar cubierto por capas de maquillaje que lo dejasen irreconocible, y tampoco quería representar a un personaje que solo gruñía, fue entonces cuando el papel terminó en manos de Boris Karloff, que nos trajo la representación más imitada y reconocible del monstruo que ha habido jamás.

Esta primera película se basaba vagamente en el libro, tomando solo los hechos más básicos y situándolos en una historia sencilla que duraba una hora. Pese a no representar las situaciones que acontecían en el libro, ni respetar a los personajes (llegando a cambiar el nombre de algunos de los principales) ni hacer una representación fidedigna del monstruo (que ahora era lento, torpe y no demasiado inteligente) fue un éxito rotundo y sembró la semilla de la que germinarían prácticamente todas las versiones posteriores.

En la obra de Mary Shelley se obviaban cosas tan importantes como el aspecto del monstruo (del cual solo conocíamos algunos detalles) o el proceso de creación de éste, así que al hacer la película tuvieron que inventarse las escenas que pasarían a la posteridad: el robo de cadáveres, la introducción del cerebro, la manera de transmitir la chispa de la vida y la mítica frase de “¡Esta vivo! ¡Vivo!” del enloquecido doctor Frankenstein al ver su obra completada.

La película fue un éxito rotundo y tuvo su primera continuación con *The Bride of Frankenstein* (1935) donde se usaba y expandía un concepto que aparecía en el libro original (la creación de una pareja para el monstruo). Esta película representó al monstruo de manera más fidedigna, pues por fin puede hablar y llega a demostrar que lo que realmente vuelve malvado a uno es la soledad y la crueldad, tal y como se explicaba en la obra de Shelley.





Pese al grandioso final de esta película, la saga de *Frankenstein* tuvo otra continuación unos años más tarde. *Son of Frankenstein* (1939) nos narraba una historia totalmente original que sucedía unas décadas después del film original, además se introducían personajes nuevos como el hijo del Dr. Frankenstein o un antiguo ayudante de su padre llamado Ygor (interpretado por Bela Lugosi). Esta película cerraba la trilogía bastante bien, y fue la última vez que Boris Karloff interpretó al monstruo.

Pese a la marcha de la estrella principal, la saga continuó con películas como *Ghost of Frankenstein* (1942) donde el demente Ygor pretende trasplantar su cerebro al cuerpo del monstruo para poder ser prácticamente inmortal o *Frankenstein Meets the Wolf-Man* (1943), un cruce entre películas bastante curioso (y el primer universo compartido de la historia del cine), pues resulta ser una secuela de *The Wolf-Man (1941)* y de *Ghost of Frankenstein*, como delata el hecho de que el monstruo esté ciego. En esta película vemos como Bela Lugosi interpreta finalmente el papel que rechazó años atrás.



Tras eso, los cruces entre personajes se volvieron una constante, dando como resultado películas como *House of Frankenstein* (1944) o *House of Dracula* (1945) donde podíamos ver al monstruo junto a otros personajes como Drácula o el Hombre Lobo.

Esta masificación de monstruos era tremendamente llamativa, pero los personajes se habían alejado tanto de su seriedad inicial que no sorprende que las últimas películas sean comedias como *Abbot and Costello Meet Frankenstein* en 1948. Tras eso, el monstruo de Frankenstein (y el resto de monstruos de Universal Pictures) descansaron durante una buena temporada.





FRANKENSTEIN SEGÚN HAMMER PRODUCTIONS



Hammer Productions fue la sucesora espiritual de Universal Pictures en lo que se refiere a llevar a monstruos clásicos a la gran pantalla, pues la productora inglesa nos volvió a traer historias centradas en Drácula, la Momia o el monstruo de Frankenstein.

En lo que refiere a Frankenstein, Hammer produjo un total de siete películas, con la particularidad de que estas estaban centradas en el doctor y no en la criatura, como pasaba con los films de Universal.

La primera película fue *The Curse of Frankenstein* en 1957, donde recurrieron al tándem formado por Peter Cushing (como doctor Frankenstein) y Christopher Lee (como el monstruo). Esta pareja de actores son los más recordados de las películas de terror de Hammer, ya que aparecieron juntos en muchas de ellas.

The Curse of Frankenstein nos narra la historia de la creación del monstruo a través de las palabras del propio doctor, que se encuentra prisionero en una celda, a punto de ser condenado a muerte. La historia de la película se vuelve a alejar de lo visto en la novela original, y el personaje del doctor Frankenstein se muestra más decidido e implacable que nunca a terminar sus experimentos al precio que sea. El monstruo tiene un papel relativamente secundario, y su aspecto no tiene nada que ver con el icónico monstruo que interpretó Karloff, pues Universal no lo permitió.

En 1958 llegó *The Revenge of Frankenstein*, donde el doctor evitaba su pena de muerte y continuaba con su obsesión de llegar donde nadie ha llegado en lo que se refiere a la vida y la muerte, parareinventar la medicina moderna. Esta vez actuando en un hospital de pobres y bajo el nombre de Dr. Stein.

En 1964 se estrena *Evil of Frankenstein*, que rompe la continuidad con las películas anteriores, pues nos vuelve a contar la historia de cómo el doctor Frankenstein creó a su criatura, pero con muchísimas diferencias de lo visto en *The Curse of Frankenstein*, siendo una de las más curiosas que ahora el monstruo si era ligeramente similar al retratado por Universal Pictures, pues al parecer la película fue una especie de colaboración de ambas.









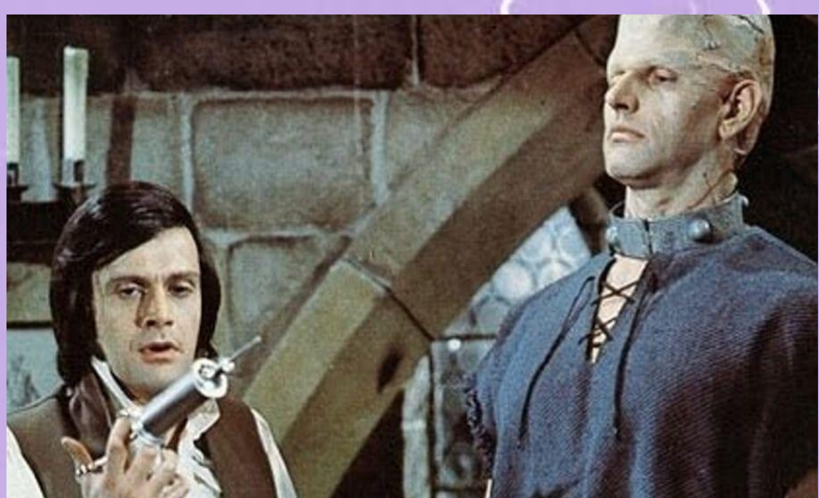


La saga continuó con películas que tomaban direcciones totalmente opuestas, como *Frankenstein Created Woman* (1964), donde se exploraban temas como el alma humana y su transferencia de un cuerpo a otro y *Frankenstein Must Be Destroyed* (1969) donde se recurría a experimentos similares a los vistos en las primeras películas, además de mostrar la evolución del doctor que parece crecer en conocimientos y crueldad en proporciones iguales.

Y llegamos a *Frankenstein And The Monster From Hell* (1974), último film donde Cushing interpreta al doctor, que suma casi todo lo visto en las películas anteriores para darnos una película de atmosfera sucia y deprimente, donde Frankenstein practica experimentos con los pacientes de un psiquiátrico, para crear un ser humano definitivo al precio que sea. Como curiosidad decir, que en esta película, la creación de Frankenstein está interpretada por David Prowse, actor que interpretaría años más tarde a Darth Vader en *Star Wars*, donde casualmente también aparecía Peter Cushing interpretando al Gobernador Tarkin.

Además de las películas protagonizadas por Cushing, existe otra llamado *The Horror of Frankenstein* (1970) donde se vuelve a centrar la trama en la creación del monstruo, pero esta película no tiene relación directa con las anteriores.





OTRAS PELÍCULAS INTERESANTES RELACIONADAS CON FRANKENSTEIN

Además de las citadas, hay muchísimas películas que se basan de una manera u otra en la historia escrita por Shelley. Tan alto es el número que me sería imposible nombrarlas todas, sin embargo me apetece comentar brevemente algunas de ellas.

***Mary Shelley's Frankenstein* (1994)**

Cuando una película incluye el nombre del autor de la obra original en el título, significa que la historia tendrá que ver con el libro. O al menos eso es lo que pretendían hacer con esta película, donde el monstruo fue interpretado por Robert De Niro.

Aunque es indiscutible que esta película se basó en el libro de manera notable, no se puede negar que hay una gran influencia de las películas de Universal Pictures en ella, como el proceso de creación del monstruo o algunas de las sorpresas de la parte final del largometraje.





***Young Frankenstein* (1974)**

Tal y como dije al principio del especial, esta divertida comedia dirigida por Mel Brooks es una parodia perfecta de las tres primeras películas de Universal Pictures centradas en el monstruo, hasta el punto de que se rodó en blanco y negro para que se sintiese como una de ellas.

La historia narra como Fredderick Frankenstein viaja hasta la casa que ha heredado de su abuelo (el doctor Frankenstein), donde continuará con los experimentos que marcaron negativamente el nombre de su familia en el pasado, con divertidas consecuencias.





***Frankenstein Conquers The World* (1965)**

Si lo miramos de manera general, no hay nada que conecte las películas japonesas de monstruos gigantes con la obra de Mary Shelley. Sin embargo, si nos ponemos a indagar un poco más nos encontraremos con conexiones casuales, como que algunas películas de Godzilla fueron renombradas en Alemania usando el nombre Frankenstein o que en *King Kong Vs. Godzilla* (1962) se usaron algunos conceptos derivados de las películas de *Frankenstein*, como que King Kong se volviese más fuerte con la electricidad o que un rayo sea el responsable de su milagrosa recuperación (o resurrección) tras haber sido vencido por Godzilla.

Todas estas sutilezas quedaron en segundo plano cuando en 1965 Ishiro Honda llevó al cine *Furankenshutain tai chitei kaijû Baragon* (mejor conocida como *Frankenstein Conquers the World* o *Frankenstein VS Baragon*) donde nos contaba una increíble historia que incluía a un monstruo de Frankenstein gigante, dinosaurios y nazis. Toda una mezcla de conceptos que da como resultado una película extraña, pero entretenida, que tendría como secuela espiritual a una película aun mejor: *Furankenshutain no kaijû: Sanda tai Gaira*, renombrada en español como *La batalla de los simios gigantes* y popularmente conocida por su nombre americano, *War of Gargantuas*.




***Rocky Horror Picture Show* (1975)**

Rocky Horror es un alocado musical que homenajea muchas películas de ciencia ficción y terror desde el primer minuto hasta el último. Su historia es la típica en la que una pareja de novios hacen un viaje y pinchan la rueda de su coche durante una tormenta, con lo cual se refugian en un castillo cercano, donde conocerán al Dr Frank N Furter (interpretado por Tim Curry) que ha creado un monstruo de Frankenstein propio (que es un tipo rubio y cachas) con intenciones bastante… peculiares.




The Monster of Frankenstein (1981)

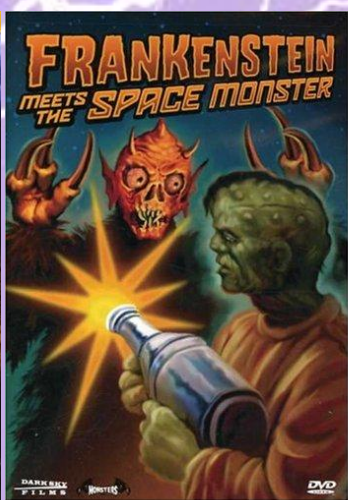
Kyoufu Densetsu Kaiki! Frankenstein (más conocida en occidente como *The Monster of Frankenstein*) fue producida por Toei Animation tras hacer una película de Drácula el año anterior. La historia nos cuenta como el doctor Frankenstein y su ayudante crean al monstruo y al ver su comportamiento violento huyen de él provocando que caiga por un precipicio. Poco después empiezan a sucederse los asesinatos y destrozos hechos por un ser de tamaño y fuerza sobrehumana, de manera que el doctor Frankenstein empieza a sospechar que el monstruo ha sobrevivido y busca venganza.





Obviamente hay muchísimas películas más centradas en Frankenstein, en el monstruo (o en su concepto). Podría pasar horas escribiendo sobre muchas de ellas, pero creo que es mejor que las descubráis vosotros mismos (y así me libro de posibles represalias, porque hay cada una…).

















El resto de medios también han explotado todo lo relacionado con Frankenstein (existe un monstruo de Frankenstein en Marvel Comics y otro en DC Comics, incluso llegó a existir la versión "Monstruo de Frankenstein" de *The Punisher*, llamada Frankencastle). Aunque si hay un medio responsable de "normalizar" a Frankenstein, su creación y demás monstruos clásicos, ese ha sido la televisión.





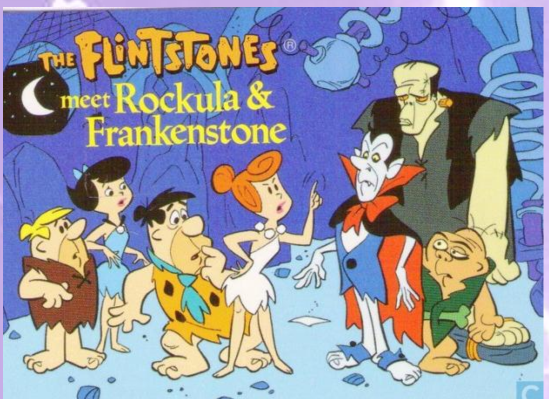




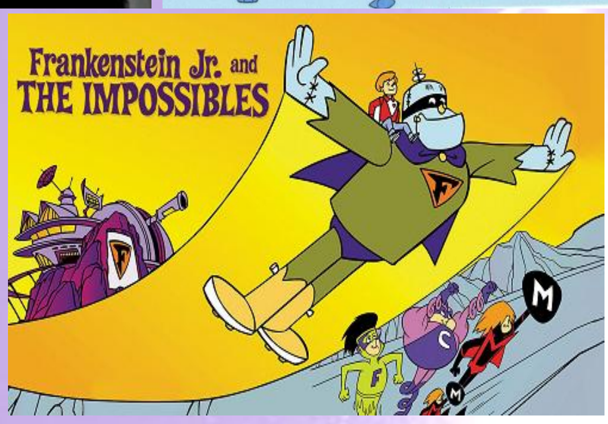
El monstruo de Frankenstein fue la semilla de la cual surgieron personajes como Herman Munster (*The Munsters*) Lurch (*La Familia Addams*), Frank Frankenstone (*Los Picapiedra*), Número 08 (*Dragon Ball*), Franky (*One Piece*), Phil (Toonsylvania) y un larguísimo etcétera.









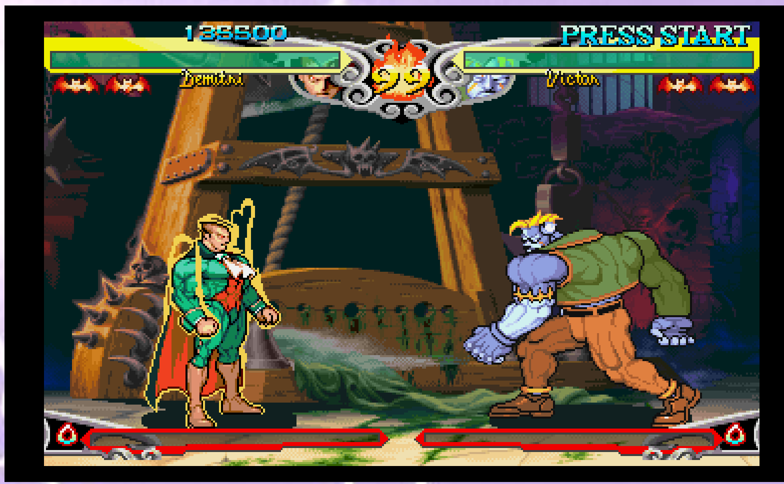


FRANKENSTEIN EN LOS VIDEOJUEGOS

Obviamente, el científico loco, el ayudante jorobado y sobretodo el monstruo se volvieron tan populares que también pasaron a la eternidad en el mundo de los videojuegos. Por lo tanto no es extraño que haya muchísimos juegos que usen a esos personajes, ya sea como personajes centrales del juego o simplemente como reclamo. Es imposible citar todos los juegos donde aparece alguna referencia a Frankenstein, pero creo que puede ser interesante echar un vistazo a algunos de los más llamativos o importantes.

La saga *DarkStalkers* de Capcom es un constante homenaje a las películas clásicas de terror, pues sus personajes son momias, vampiros, hombres lobo, zombies… etcétera. Por supuesto, uno de los luchadores es un monstruo de Frankenstein, que en esta ocasión se llama Victor.





¿Tiene carnet de conducir el monstruo de Frankenstein? Pues posiblemente, ya que en algunos juegos de carreras como *Street Racer* (1994) o *Micromachines* (2002) aparece como uno de los conductores.



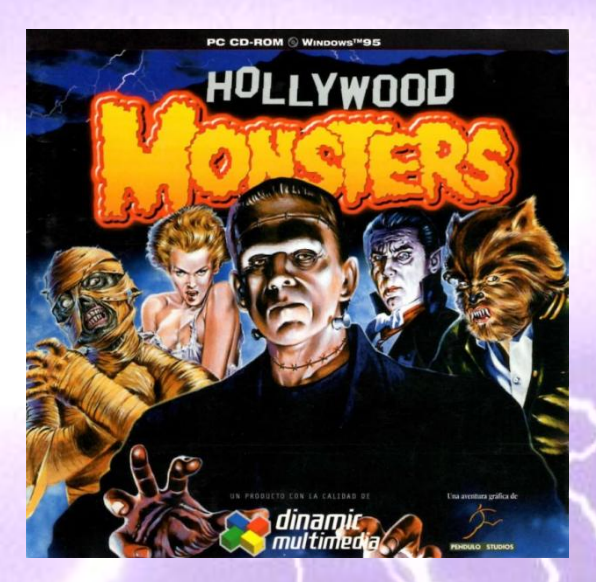






También aparece el monstruo en juegos donde se homenajea (o utiliza como reclamo) a los monstruos clásicos (Drácula, el Hombre Lobo, la Criatura de la Laguna Negra…) como podrían ser *Zombies ate my neighbours* (1993) o las célebres aventuras gráficas *Hollywood Monsters* y *Hollywood Monsters 2*, donde los protagonistas interactúan con los monstruos. Otro caso sería *Universal Monsters Online* (2012) donde elegíamos a nuestro monstruo favorito (incluyendo algunos poco comunes como la Condesa Zaleska, el robot de *The Phantom Creeps* o un Hombre Topo) y sembrábamos el caos, solos o acompañados









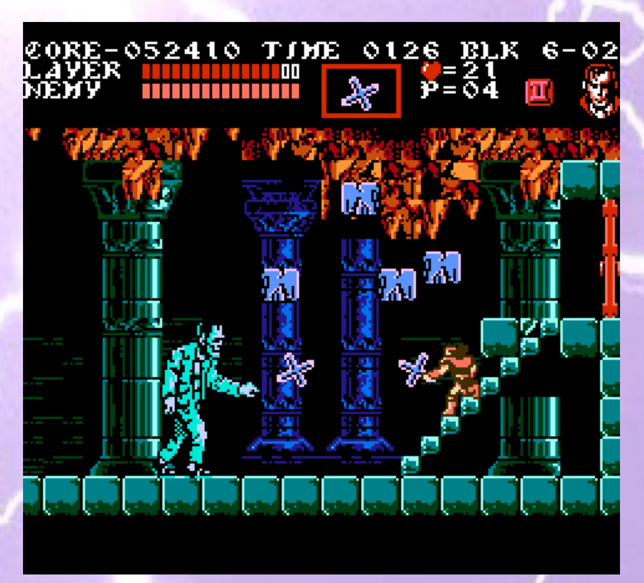




Aunque si existe una saga que ha sido constante en el hecho de usar a monstruos clásicos, esa es *Castlevania*. La momia, el hombre lobo, Drácula y por supuesto el monstruo de Frankenstein aparecen en la mayoría de sus juegos como jefes de final de nivel. La aparición del monstruo es esa saga también ha hecho incluso aparezca en *Super Smash Bros Ultimate* (2018) debido a que han incluido varios enemigos clásicos de *Castlevania* para poder enfrentarnos a ellos, aprovechando el hecho de que Simon y Richter Belmont son nuevos luchadores seleccionables.









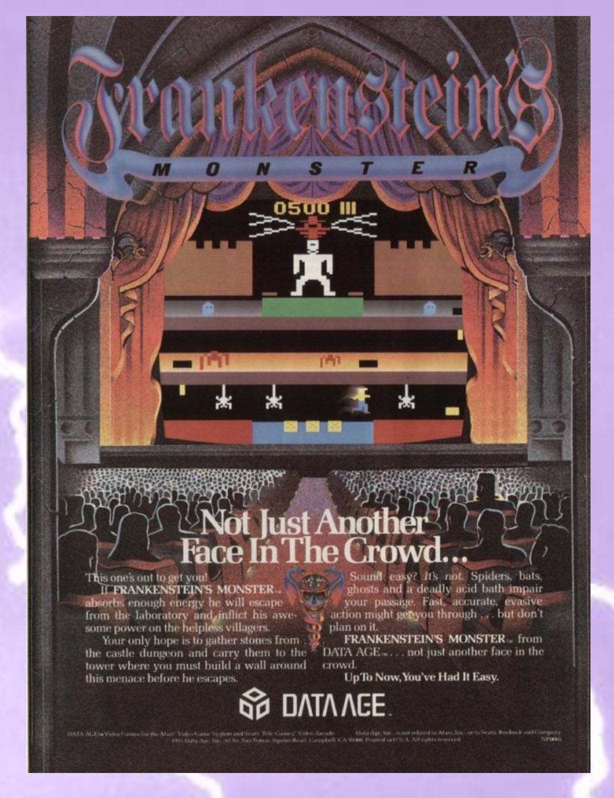




Explicado todo eso ya nos solo queda entrar en materia y conocer un poco mejor algunos de los juegos que se basaron en el relato de Mary Shelley (o en las películas que lo popularizaron), como historia central del juego.

Este especial puede resultar un poco atípico, ya que algunos de los juegos más antiguos incluidos en el especial se publicaron para ZX Spectrum o Amstrad CPC y solo en Europa, de manera que no tienen tanta popularidad como otros que aparecieron para sistemas con fama mundial, pero creo que eso lo hace más interesante ¿verdad?

Espero que disfrutéis de la extravagancia de algunos de los juegos y paséis un buen rato. Quién sabe, puede que encontréis entre ellos al juego perfecto para jugar a oscuras en noches tormentosas.



FRANKENSTEIN ADVENTURE (1981)

El juego más antiguo que he encontrado relacionado con Frankenstein es esta aventura de texto que apareció en 1981 para DOS, Commodore 64 y TRS-80. Su jugabilidad se basa en leer el texto y tratar de avanzar mediante comandos concretos que guíen los pasos de nuestro personaje en su misión de revivir al monstruo. La versión de MS-DOS también se puede encontrar en un pack llamado *Tales of Horror*, donde también se incluyen otras aventuras como *Night of the Living Dead* o *The Sea Phantom*.

```
You are on the porch of the old mansion.
A large ornate door is north.  There is
a dirt path to the south.
What will you do?
>N
You can't do that... yet.
What will you do?
>READ LETTER
It says:
 As my last living relative, you are
 entrusted with a great mission.
        (signed) Victor Frankenstein
What will you do?
>UNLOCK DOOR
OK.
What will you do?
>N
```

```
YOU ARE IN THE MASTER BEDROOM.  YOU SEE:
A FOUR POSTER BED, A PAINTING ON THE WALL.
SOME OBVIOUS EXITS ARE:  WEST
----------------------------------------------------------------
WHAT WILL YOU DO? LOOK BOOKCASE
YOU SEE NOTHING SPECIAL.
WHAT WILL YOU DO? LOOK DESK
WHAT WILL YOU DO? UP
I DON'T KNOW HOW TO DO THAT.
WHAT WILL YOU DO? GO UP
WHAT WILL YOU DO? E
WHAT WILL YOU DO? LOOK PAINTING
IT'S A PORTRAIT OF VICTOR FRANKENSTEIN.
WHAT WILL YOU DO?
```

Commodore 64 (izquierda), TRS-80 (derecha) y DOS (abajo)

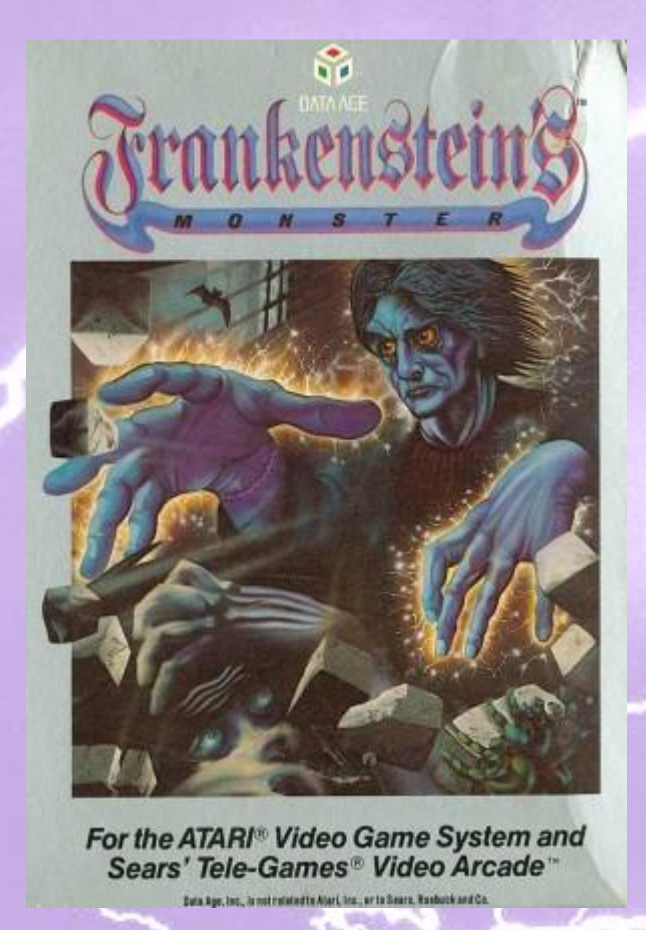
```
You are inside the large metal gates of the family cemetery.  A crypt is to the
west.  The graves are to the north.
You can also see:
a snarling wolf

What do you want to do?
>exam wolf
It looks mean!

What do you want to do?
>give wolf liver
The wolf grabs the liver and runs off.

What do you want to do?
>
```

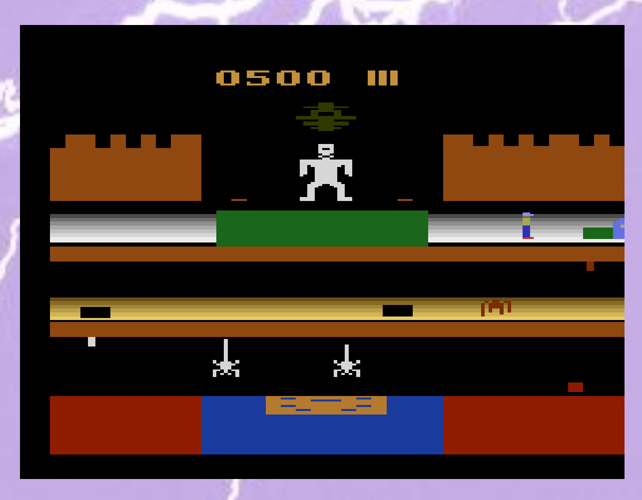
FRANKENSTEIN'S MONSTER (1983)



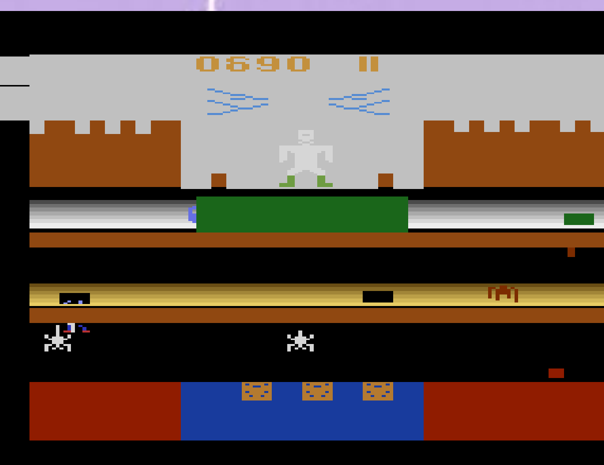
Pese a no ser el primer juego basado en el relato de Mary Shelley, *Frankenstein's Monster* de Atari 2600 es uno de los juegos antiguos de Frankenstein más populares.

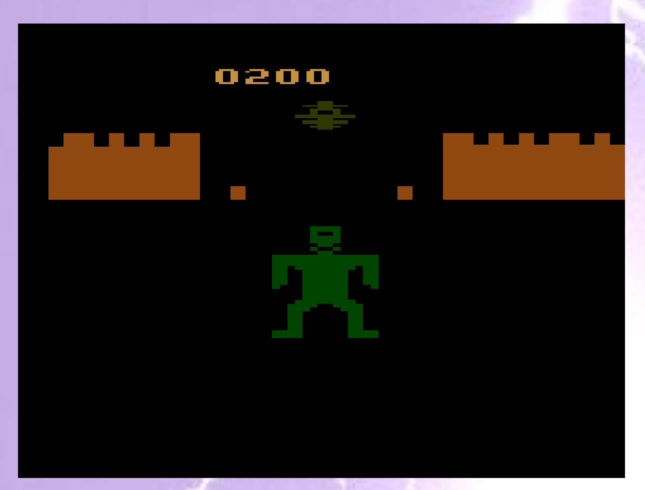
Nuestro personaje tendrá que recorrer el escenario evitando enemigos y peligros para conseguir un ladrillo situado en la parte inferior derecha de la pantalla. Una vez lo tengamos, tendremos que rehacer el camino para llegar a la parte superior, donde se encuentra el monstruo de Frankenstein. Al llegar a su lado, la pantalla cambiará y aparecerán muchísimos murciélagos que tendremos que evitar para lograr llegar a la parte superior, donde colocaremos el ladrillo.

La idea es encerrar con ladrillos al monstruo de Frankenstein antes de que la tormenta lo reviva. Mientras jugamos, el monstruo se va despertando poco a poco (su sprite va pasando de blanco a verde) y en caso de tardar demasiado, este se liberará y acabará con todo.

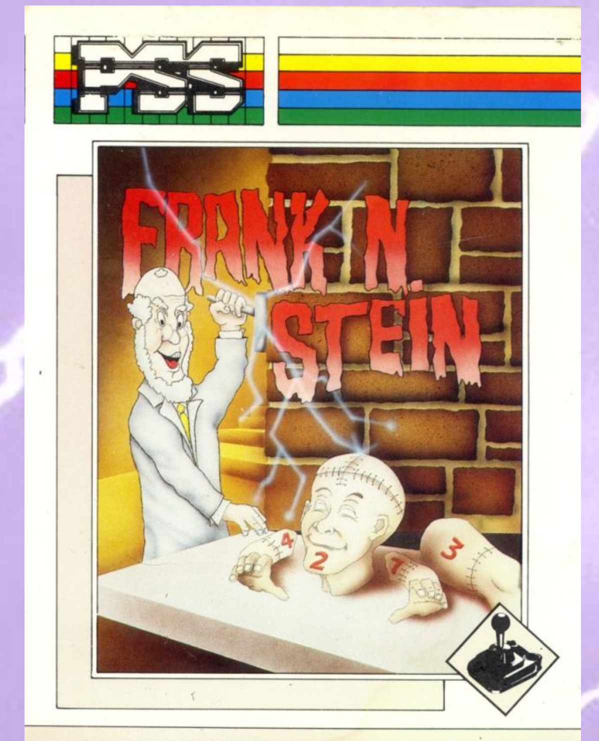








FRANK N STEIN (1984)



Frank N Stein fue lanzado en 1984 para ZX Spectrum y Amstrad CPC. En este juego controlamos al profesor Stein, quien ha de moverse por el nivel buscando las piezas que necesita para construir su monstruo (podemos ver las piezas que tenemos en la parte superior izquierda de la pantalla). Nuestro protagonista tendrá que evitar a los enemigos y algunos elementos que pueden ponerlo en peligro (el hielo le hace resbalar y algunas casillas lo electrocutan) pero también cuenta con la ayuda de algunos elementos (principalmente muelles) para lograr su objetivo. Cuando tengamos todas las piezas reunidas, tendremos que subir a la parte superior para activar a nuestro monstruo.

Lamentablemente, algo termina saliendo mal y el monstruo está fuera de control, así que la siguiente fase es totalmente diferente y recuerda mucho al clásico *Donkey Kong* de arcade. Ahora, nuestro personaje tendrá que evitar los objetos que le lanza el monstruo, al mismo tiempo que escapa de los enemigos para poder alcanzar la parte superior del nivel, donde podrá desactivar a su creación. El juego alterna estos dos tipos de nivel, aunque añadiendo variaciones para que no sea siempre lo mismo.





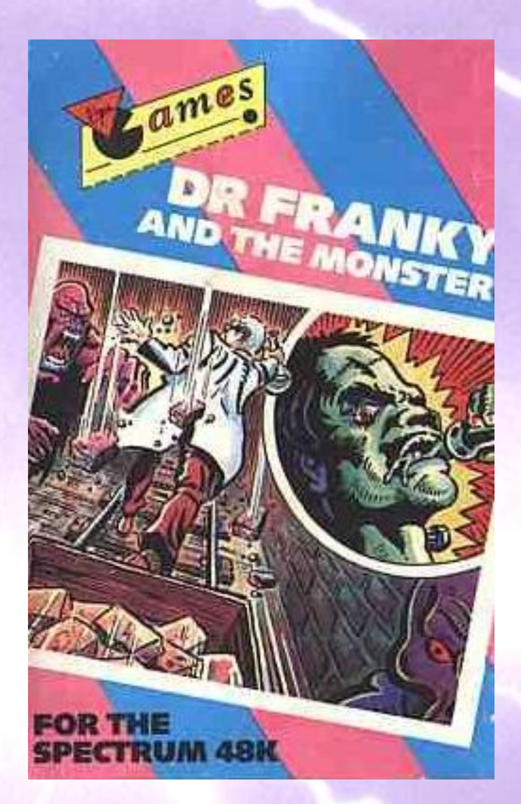
Amstrad CPC





ZX Spectrum

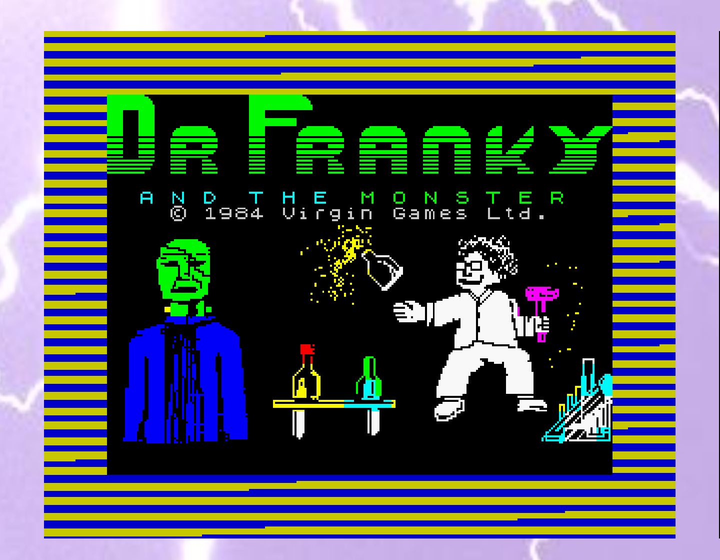
DR FRANKY AND THE MONSTER (1984)



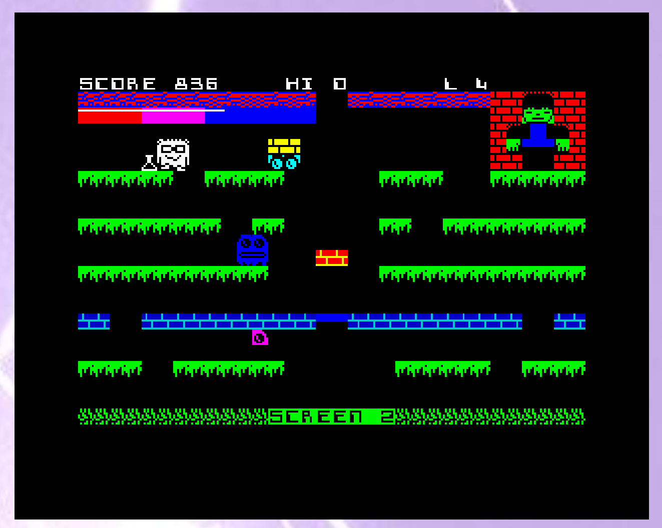
Este juego apareció para ZX Spectrum y nos pone en la piel del Dr. Franky, quien, tras crear a su monstruo con piezas de cadáveres, se da cuenta que el monstruo aun no está vivo. La manera de activar a su creación es usar unos productos químicos que completarán el proceso. Lamentablemente, los fantasmas que habitan en los cadáveres usados para crear al monstruo buscan dar muerte al doctor, de manera que su misión será más complicada de lo esperado.

Si el juego anterior recordaba a *Donkey Kong*, este recuerda a *Pac-man*, quizás no a nivel jugable, pero si a nivel estético, debido a los fantasmas cuadriculados persiguiendo al doctor (que también parece un fantasma blanco con gafas) en un nivel con el fondo negro.

Para que nuestra misión sea menos repetitiva y tediosa, este juego aporta cierta variedad ofreciéndonos 9 niveles diferentes, tras los cuales veremos el final del juego (luego podemos seguir jugando, como es habitual en los juegos de esta época).

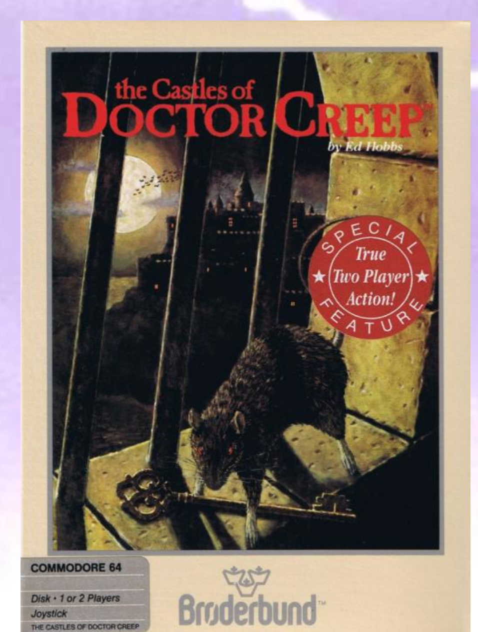








THE CASTLES OF DOCTOR CREEP (1984)

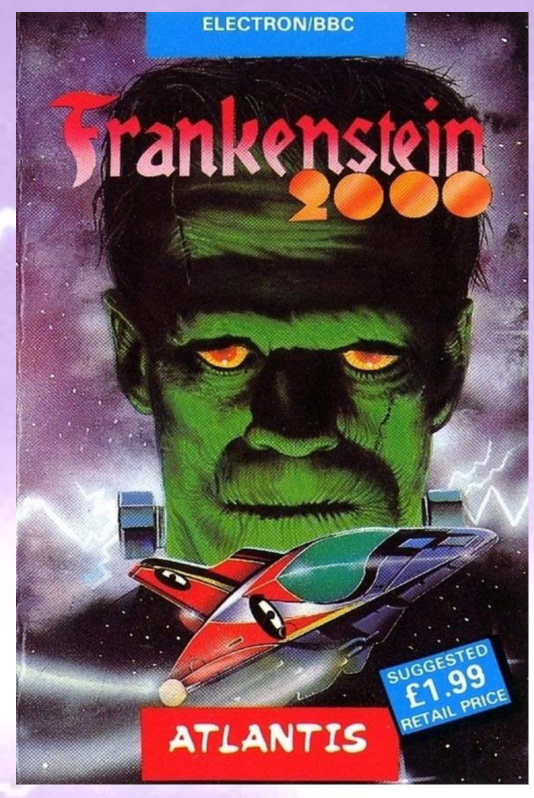


Aunque este juego no incluye “Frankenstein” en el título y tampoco controlamos al doctor, ni a su ayudante ni al monstruo, he decidido incluir este juego en el especial porque es similar a muchos otros que veréis en estas páginas y además, cuenta con la aparición del monstruo de Frankenstein como enemigo (aunque no es demasiado intimidante).

En *The Castles of Doctor Creep* tendremos que recorrer diferentes castillos llenos de trampas, enemigos e interruptores, que usaremos para poder resolver puzles, abriendo así el camino necesario para escapar con vida.

Este juego fue lanzado para Commodore 64 en 1984 y tiene la particularidad de poder jugarse en solitario o en modo cooperativo (lo cual puede ayudar mucho a la hora de resolver puzles).

FRANKENSTEIN 2000 (1985)

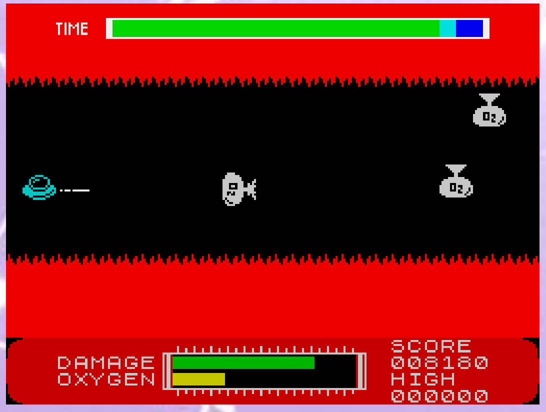


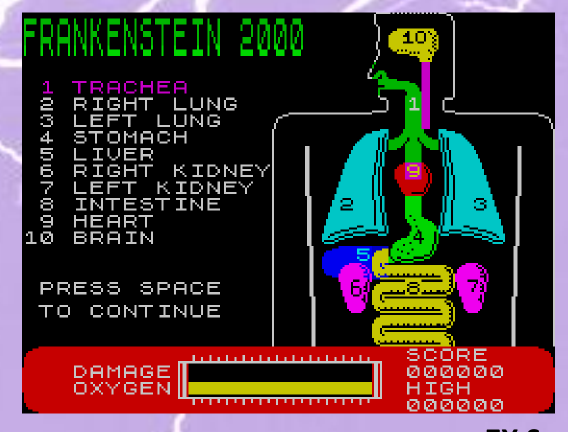
A ver como explico yo esto… *Frankenstein 2000* es un juego donde controlamos a una nave que viaja por el interior del cuerpo del monstruo de Frankenstein cumpliendo ciertas tareas y eliminando enemigos, con el fin de resucitar al monstruo. Las misiones pueden ser tan absurdas como eliminar paquetes de tabaco o ranas y conseguir trozos de bacon mientras esquivamos huevos fritos.

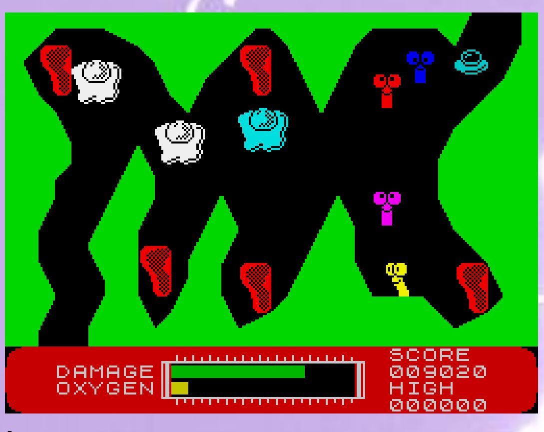
Como concepto no solo es raro, sino que también es tan original que se sale totalmente de lo que uno espera de un juego con la palabra Frankenstein en el título. Ningún otro juego de este especial se acerca al nivel de demencia de *Frankenstein 2000* y eso, en cierto modo, hace que este juego sea aberrantemente genial.

Frankenstein 2000 apareció para Spectrum, BBC Micro y Acorn Electron.









ZX Spectrum



Acorn Electron

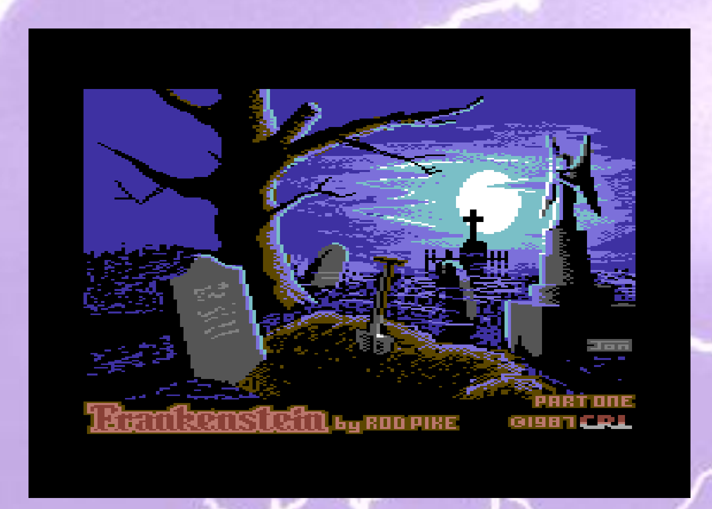


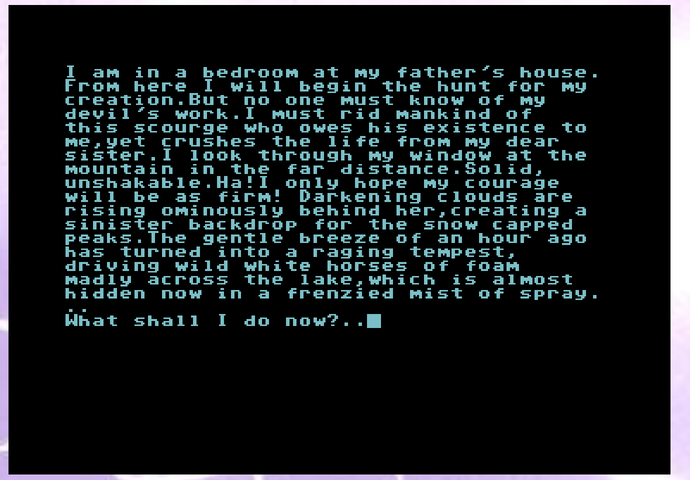
BBC Micro

FRANKENSTEIN (1987)

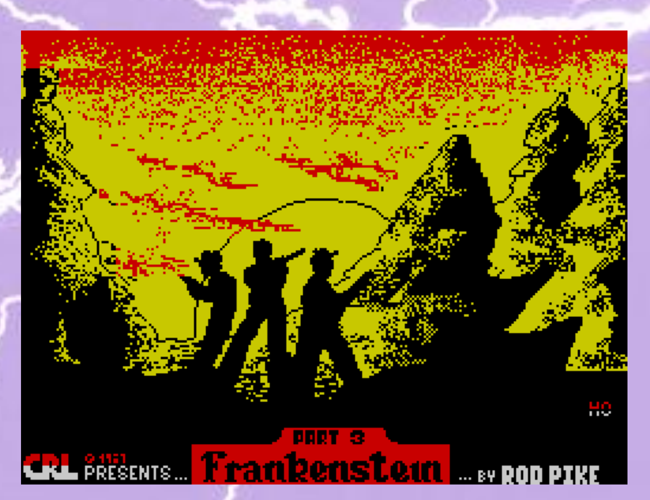
Tras lanzar una aventura de texto sobre Drácula, Rod Pike decidió crear otra sobre Frankenstein y lanzarla para Commodore 64, ZX Spectrum y Amstrad CPC.

Al principio de la aventura controlaremos al doctor Frankenstein, que tendrá que buscar al monstruo que creó y abandonó, al considerarlo responsable de la muerte de un miembro de su familia. En la última parte del juego controlaremos al monstruo. Al ser una aventura de texto, el juego se basa en leer y escribir comandos concretos para avanzar, pero de vez en cuando aparecerá alguna imagen para ambientar la historia. Es de los pocos juegos de este especial que intenta mantenerse fiel al relato original.





Commodore 64



cottage.Sanctuary!I discovered
this simple dwelling in the
wooded valley that skirts the
mountains.Inside is an old
blind man and a much younger
woman.They give me shelter for
the night and warm food.
We huddle round the comforting
embers of their fire and eat
simple but welcome fare of warm
bread and soup.
The old man looks haggard and
sad while the woman is weeping.
I do not understand their grief,
only that it must be great.
What now? n
I do not wish to at the moment.

What now? w
I cannot do that.
What now? stand
s,I do not quite understand you.

What now?

ZX Spectrum



I am in a humble forester's cottage.San
ctuary! I discovered this simple
dwelling in the wooded valley that
skirts the mountains.Inside is an old,
blind man and a much younger woman.They
give me shelter for the night and warm
food.
We huddle round the comforting embers
of their fire and eat simple but
welcome fare of warm bread and soup.
The old man looks haggard and sad,while
the woman is weeping... so softly.I do
not understand their grief,only that it
must be great.
What now?...

Amstrad CPC

BRIDE OF FRANKENSTEIN / FRANKENSTEIN JNR (1987)



Aquí llegamos a un caso un tanto raro, ya que este juego, llamado *Bride of Frankenstein* y lanzado en 1987 es casi idéntico a otro, llamado *Frankenstein Jnr* y lanzado aparentemente un tiempo después.

Lo único que se me ocurre es que *Frankenstein Jnr* es una modificación del original, aunque no sé si es oficial o simplemente una versión pirata creada para sacar dinero rápido. En cualquier caso los comentaré juntos.

En estos juegos tenemos que recorrer un laberíntico castillo y sus alrededores en busca de los objetos necesarios para revivir al monstruo de Frankenstein. Para ello buscaremos llaves, recorreremos habitaciones y evitaremos enemigos como fantasmas o esqueletos que intentarán detenernos. Ambos juegos aparecieron para Amstrad CPC, Commodore 64 y ZX Spectrum.





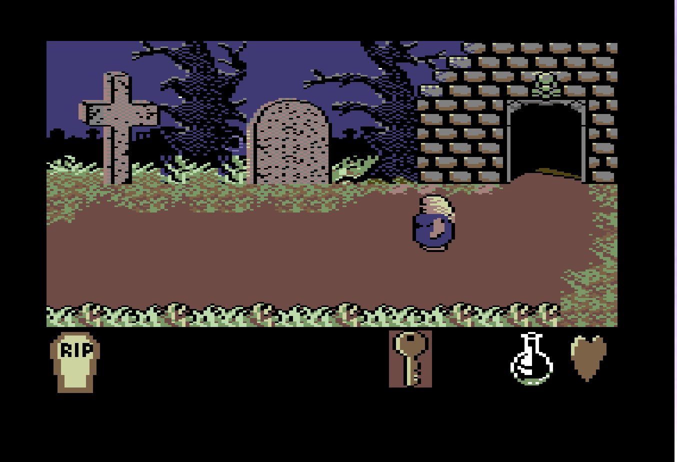
Bride of Frankenstein **para Amstrad CPC**





Frankenstein Jnr. **Para Amstrad CPC**



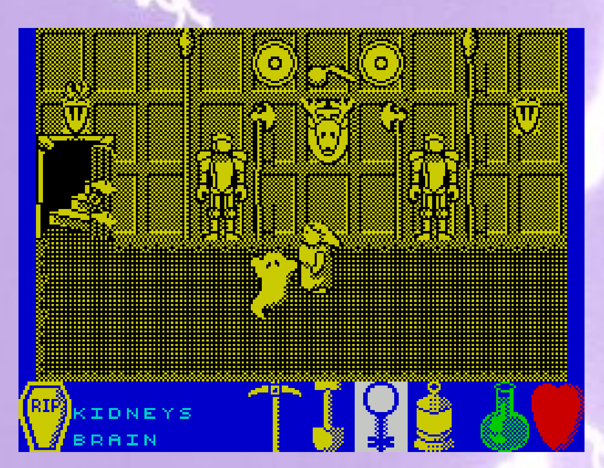


Imágenes de Commodore 64: *Bride of Frankenstein* (arriba) y *Frankenstein Jnr.* (abajo)



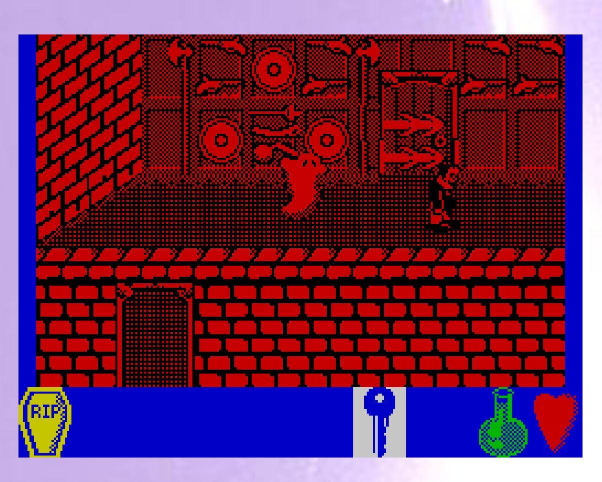






Imágenes de ZX Spectrum: *Bride of Frankenstein* (arriba) y *Frankenstein Jnr.* (abajo)





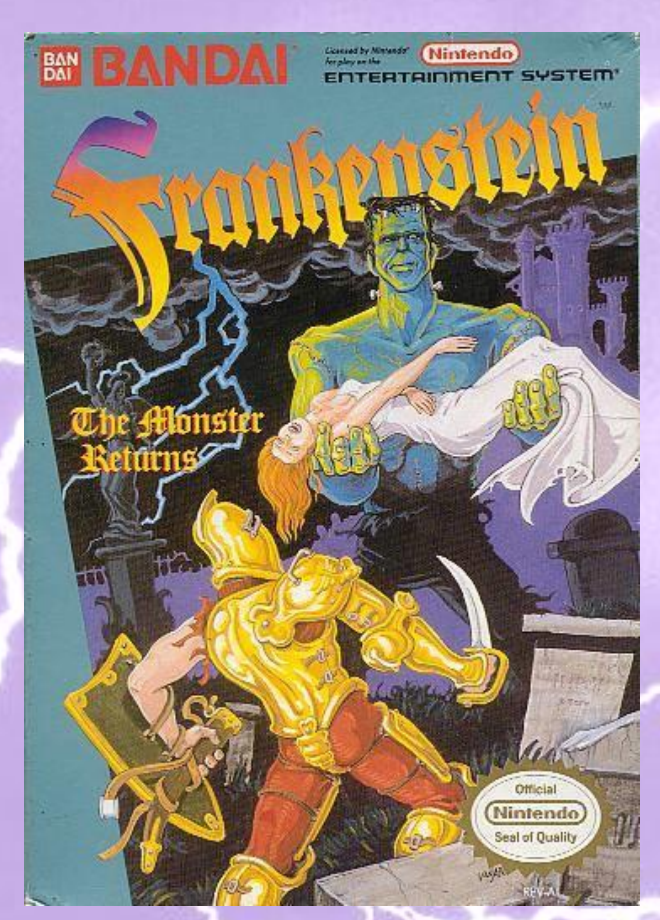
CASTLE FRANKENSTEIN (1991)

En este juego controlamos al doctor, que ha de superar más de una decena de niveles evitando fantasmas y consiguiendo ítems como pociones o los importantísimos huesos que necesitaremos para crear al monstruo al final del juego. Los niveles son de scroll vertical y el doctor contará con la ayuda de muelles y teletransportadores para poder avanzar más rápidamente. Además de evitar a los enemigos (fantasmas, esqueletos, caras verdes…), tendremos que tener cuidado con el terreno, pues podemos resbalar en el hielo o llevarnos un calambrazo si pisamos donde no debemos.

Este juego se lanzó en 1991 para Atari-ST y aunque creo que no tiene relación con el juego *Frank N Stein*, parece inspirarse claramente en él, ya que contiene elementos idénticos en los niveles, representados de manera muy parecida, hasta el punto que puede parecer un remake de ese juego, salvo porque aquí no existen las fases donde tenemos que evitar los objetos que nos tira el monstruo.



FRANKENSTEIN: THE MONSTERS RETURNS (1991)

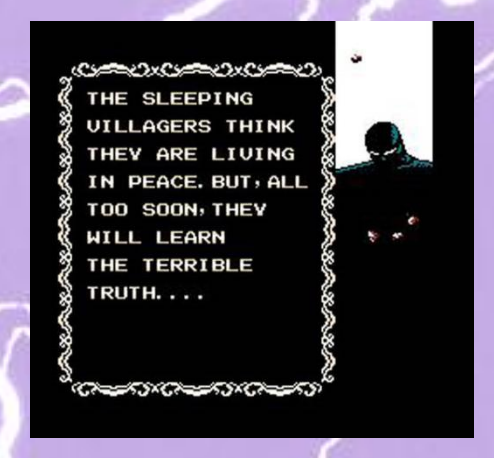


Una noche de tormenta, un trueno cae donde yace inactivo el cuerpo del monstruo de Frankenstein, provocando que el extraordinario ser vuelva a la vida.

Un pueblo cercano, que sufrió la ira del monstruo tiempo atrás, es el primer objetivo del malvado monstruo, y no tarda en sufrir el ataque de hordas de monstruosos seres. Por su parte, el monstruo, decide secuestrar a una chica, que al parecer es la pareja del personaje que controlaremos.

Nuestro protagonista tendrá que recorrer diversos escenarios (bosques, cementerios, castillos) eliminando a todo tipo de monstruosos enemigos (entre los que se encuentran un vampiro, la Muerte y un Hombre Lobo), lo cual puede recordar en cierta manera a la saga *Castlevania*, al menos como concepto.

Pese a que es un juego con pocos niveles, la dificultad es bastante alta y hay más de un jefe por nivel, obviamente el duelo final es contra el monstruo de Frankenstein (que en este juego es simplemente llamado Frankenstein).

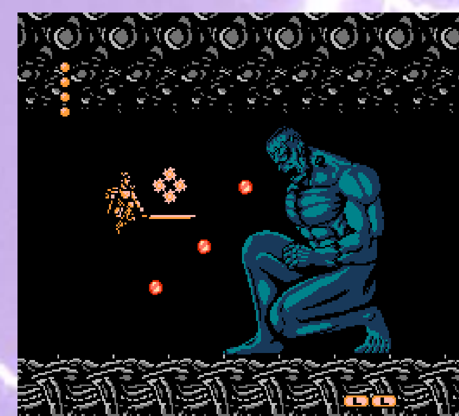




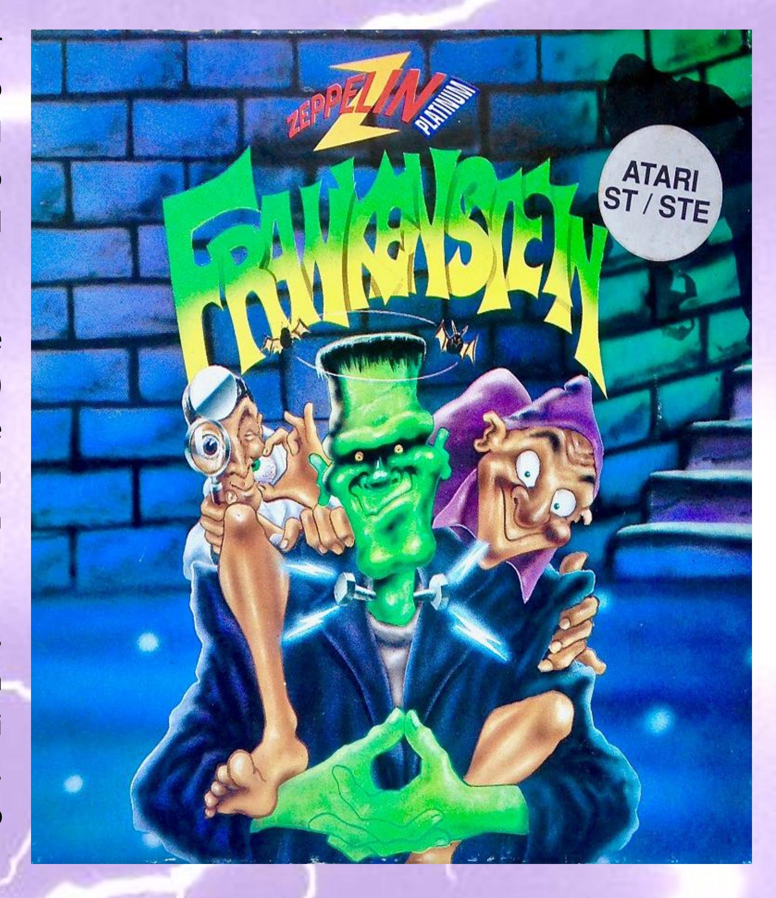








FRANKENSTEIN (1992)



En este juego no controlamos ni al doctor Frankenstein, ni al monstruo, nuestro protagonista es Egor, el ayudante jorobado del célebre doctor, que tendrá la tarea de buscar lo que le pida el doctor para poder crear al monstruo.

Egor tendrá que explorar las diferentes zonas de juego (el castillo, un bosque, las mazmorras…) para encontrar los objetos, y mientras lo hace tendrá que evitar a los numerosos enemigos, ya que en caso de ser tocado varias veces, perderá una vida y el objeto que lleve en ese momento.

Ese hecho está representado de manera curiosa, ya que hay un “Miedometro” en pantalla y cada golpe que recibe Egor, lo asustará un poco más. Si llega al límite, nuestro jorobado protagonista, volverá corriendo al castillo para sentirse seguro de nuevo al lado de su amo.

Este juego apareció en 1992 para Atari ST, Amiga y Commodore 64. Debido a que hay muchos juegos llamados simplemente *Frankenstein*, este también es conocido como *Frankenstein de Zeppelin Games* (la empresa que lo publicó).









Atari ST y Amiga



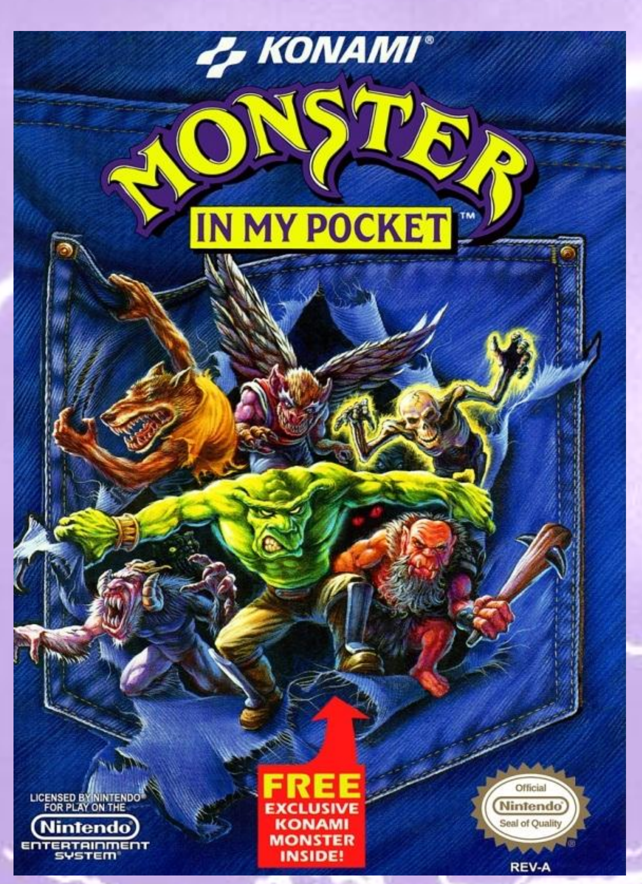
Commodore 64

También existe un juego llamado *Frankenstein* para DOS lanzado en 1994 por la empresa Merit Studios (al parecer Zeppelin Games terminó formando parte de Merit Studios) que mantiene los conceptos del juego anterior, pero con algunos cambios notables, como el apartado gráfico y el desarrollo de los niveles. Así que podría considerarse una especie de secuela espiritual o remake del juego de 1992.



DOS

MONSTERS IN MY POCKET (1992)



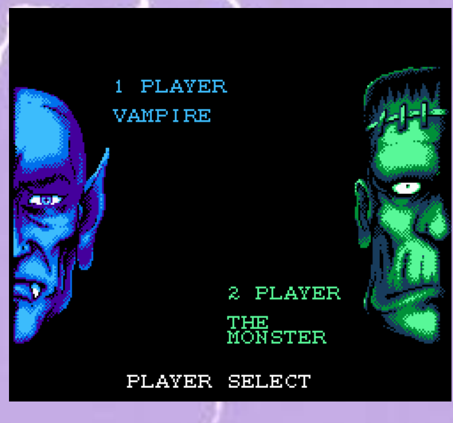
Monsters in My Pocket fue una línea de pequeños muñecos de goma que se vendían en cajas y sobres, donde podíamos coleccionar personajes relacionados con el mundo del horror o la mitología, obviamente personajes como Drácula, el Hombre Lobo o el monstruo de Frankenstein estaban incluidos en la colección.



Tras la colección inicial aparecieron nuevos monstruos y después se dio el salto a los cómics, la televisión y finalmente a los videojuegos, con este *Monsters in My Pocket de NES* (que además traía un muñeco de regalo).

En este juego podemos elegir entre el Vampiro o el monstruo de Frankenstein (es una decisión estética, ya que son idénticos en cuanto a ataques y control), en caso de que haya dos jugadores, le tocará uno a cada uno.

En el apartado jugable nos encontramos un juego de plataformas y acción, donde tras cada nivel nos esperará un jefe deseoso de mandarnos a la pantalla de Game Over. La gracia de este juego es que los enemigos son los otros muñecos de la colección y que se ha respetado el tamaño de los mismos, de manera que nuestro personaje es poco más grande que una moneda, algo que se traslada a la temática de los niveles, pues recorreremos diferentes partes de la casa, como el salón, la cocina o el frigorífico y usaremos como armas objetos cotidianos, como llaves.













DR FRANKEN (1992)





Dr. Franken apareció en Game Boy a finales de 1992, también se iba a hacerlo en Game Gear y NES, pero ambas versiones se cancelaron. Es el primer juego de la trilogía.

Franken, el monstruo creado por el doctor Frankenbone, descubre horrorizado que su novia Bitsy ha sido desmontada y repartida por todo el castillo, por las horribles criaturas que allí lo habitan (antiguos experimentos del doctor, que no parecen llevarse muy bien con el protagonista).

Nuestra misión es rebuscar en las más de 200 habitaciones llenas de enemigos, buscando objetos y trozos de Bitsy para poder volver unirla. Afortunadamente el juego cuenta con un mapa que nos hará la tarea algo más fácil.

THE ADVENTURES OF DR FRANKEN (1993)

Franky y su amada Bitsy están listos para darse unas vacaciones pero lamentablemente Bitsy no tiene pasaporte, así que Franky decide desmontarla y meterla en las maletas.



La idea termina resultando un desastre, pues las partes de Bitsy se pierden por el camino y ahora le toca a Franky recorrer el mundo para poder recuperarlas, lo que significa que tendremos que superar un montón de niveles de plataformas, eliminando enemigos, y rebuscando cada rincón de los escenarios.

Este juego apareció exclusivamente para SNES y continúa la saga *Dr. Franken*, añadiendo bastantes cambios al protagonista que además de disparar, puede dar patadas (y viste ropa veraniega).

MARY SHELLEY’S FRANKENSTEIN (1994)



Al estrenarse la película *Mary Shelley’s Frankenstein*, no perdieron la oportunidad de estrenar juegos para Super Nintendo, Mega Drive/Genesis y Mega/Sega CD, para aprovechar al máximo el impulso comercial. Debido a que la historia de la película no es la más indicada para un videojuego, todas las versiones se tomaron ciertas libertades a la hora de modificarla, para poder añadir enemigos y elementos nuevos.

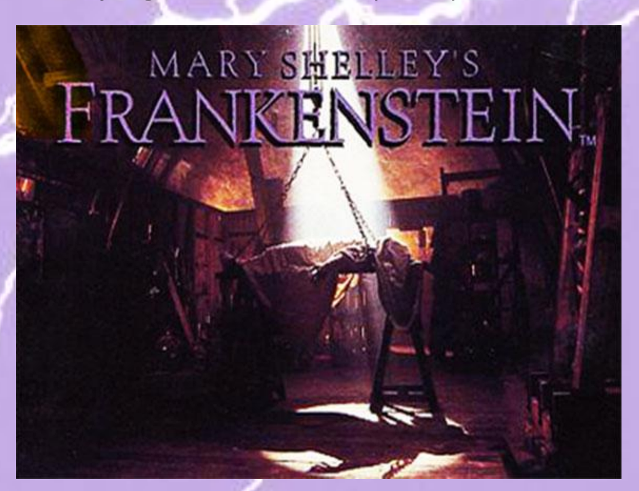
En SNES y Mega Drive nos encontramos con un juego de plataformas donde controlamos al monstruo, que ha superar los niveles, mientras intenta sobrevivir a los numerosos enemigos (que van de humanos a bichos gigantes) con la ayuda de objetos que podemos combinar y armado con un palo, que puede usar como antorcha (para golpear o iluminar). Ambas versiones son iguales salvo las típicas diferencias técnicas (calidad de sonido, colorido…). Aunque también hay algunas diferencias curiosas, en la versión de SNES hay muchos efectos visuales para tratar de darle una atmósfera siniestra (lluvia, niebla, iluminación centrada en las antorchas) que en la consola de Sega no aparecen.



Super Nintendo

Mega Drive/Genesis

La versión lanzada para el Mega/Sega CD es totalmente diferente, ya que es una especie de aventura gráfica, donde tenemos que resolver difíciles puzles que se alternan con batallas contra enemigos. Por cierto, este juego se lanzó en un pack que incluía la versión Mega/Sega CD de *Bram Stoker's Dracula*.









FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER (1995)

El actor Tim Curry se convierte en el doctor Frankenstein en esta aventura gráfica lanzada para Machintosh y Windows en 1995 y para Sega Saturn algo más tarde y solo para Europa.



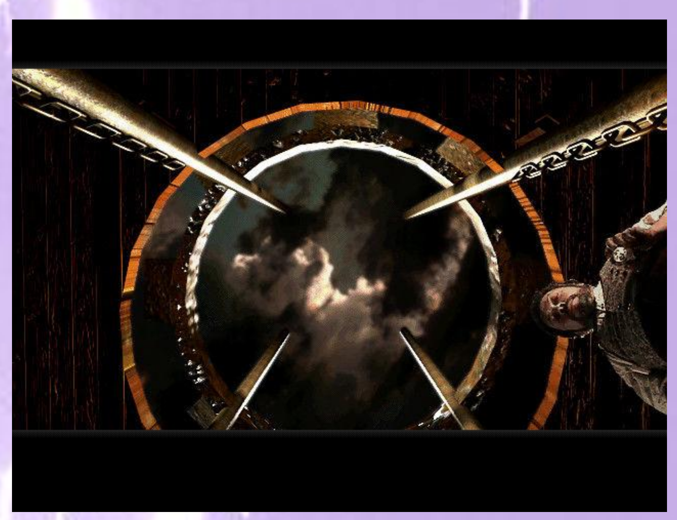
El jugador controla al monstruo, desde una perspectiva en primera persona, y ha de investigar lo que ha sucedido con él y cuáles son los planes de su creador, de manera que este juego se basa en explorar el laboratorio, resolver acertijos, buscar pistas y apuntes del doctor para descubrir poco a poco la trama.

Como nota curiosa, se incluyen videos que mezclan a actores reales con fondos renderizados, que le dan un toque interesante al juego (además, siempre es un placer ver a Tim Curry… aunque esté tremendamente pixelado).





Sega Saturn





Windows

DR FRANKEN II (1997)

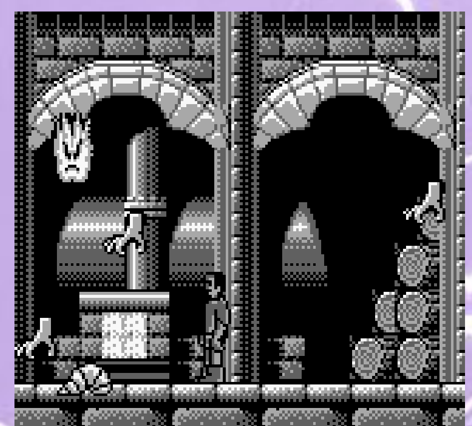




En 1997 apareció la última parte de la trilogía *Dr. Franken* para Game Boy.

En esta ocasión Franky empieza a sufrir las consecuencias de la muerte de su creador, ya que por ejemplo, no hay nadie que pague las facturas y las deudas empiezan a acumularse para nuestro protagonista, que tratará de huir de los problemas sin demasiada fortuna.

Siguiendo con el estilo de los otros juegos de esta saga, nos encontramos con un juego de plataformas donde hemos de rebuscar por los escenarios hasta encontrar los objetos que necesitamos, mientras los enemigos nos intentan hacer la vida imposible.

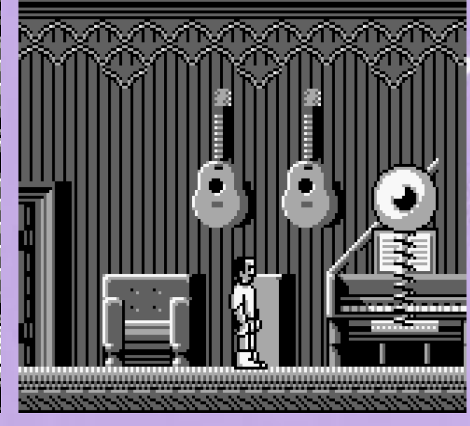






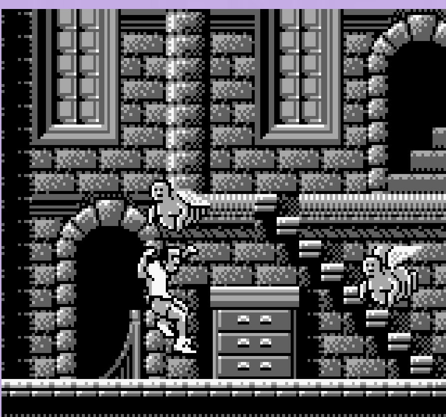














TOONSYLVANIA (2000)

Toonsylvania es un juego de Game Boy Color basado en la serie de animación del mismo nombre, donde los protagonistas eran el doctor Frankenstein, su asistente jorobado (Igor) y el monstruo.

En este juego controlamos a Igor, que ha explotado al monstruo en uno de sus experimentos, así que le toca buscar todas las partes lo más rápidamente posible. Obviamente eso no será fácil, ya que tendremos que superar niveles de plataformas, usar inventos y derrotar a los jefes de turno.

Este juego cuenta con niveles secretos a los que se accede con llaves especiales. Una de esas llaves se encuentra en el juego, pero las otras están en otros juegos de Ubi-Soft, de manera que se han de transferir a este mediante el puerto de infrarrojos de Game Boy Color, algo que en su día se llamó Ubi-Key System y que trataba de crear algún tipo de "fidelidad forzada" hacia los juegos de la compañía, para poder jugarlos enteros.



FRANKENSTEIN (2007)

Otro juego llamado simplemente *Frankenstein* (algo que me fastidia, porque si luego buscas uno en concreto encuentras todos menos el que buscas). Fue desarrollado por Play.com.pl (posteriormente conocida como Play.pl) y apareció en 2007 para Windows.

En esta ocasión el protagonista es el monstruo de Frankenstein, que vive tranquilamente en un bosque alejado de la civilización hasta que recibe una carta de Igor, donde le explica que el doctor Frankenstein ha sido secuestrado, tras lo cual decide armarse con su escopeta y emprender la búsqueda de su creador.

No he podido probar este juego, principalmente porque no he sido capaz de encontrarlo. Aunque no parece ser gran cosa, tiene toda la pinta de ser un juego del montón hecho sin ningún tipo de ganas para sacar dinero rápido.



El hecho de no haber encontrado más imágenes de él, salvo las que veis aquí, me hace pensar que puede que solo existiese de manera digital y ya ni siquiera esté disponible.

En cualquier caso, es un juego de Frankenstein y he decidió incluirlo en el especial por si a alguien le llama la atención y quiera probarlo (si lo encuentra).





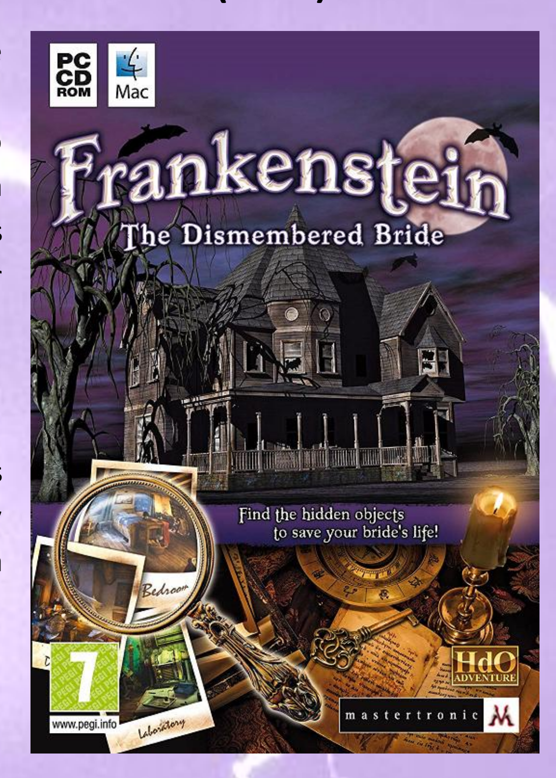




FRANKENSTEIN: THE DISMEMBERED BRIDE (2009)

Nos encontramos ante una aventura gráfica donde controlamos a un chico que está buscando a su novia desaparecida y termina llegando a la casa de un científico llamado Lord Albrecht von Frankenstein, quien ha experimentado con ella y ha dividido su cuerpo en varias partes, las cuales tendremos que recuperar a base de resolver puzles, para poder juntarlas con otro de los experimentos del loco doctor.

Este juego apareció para Mac y Windows y parece una mezcla entre *Dr Franken* de Game Boy (por aquello de buscar los trozos de nuestra novia y juntarlos con una máquina) y *Frankenstein: Through the eyes of the monster* (al ser una aventura gráfica en primera persona que sucede en la propiedad de Frankenstein).



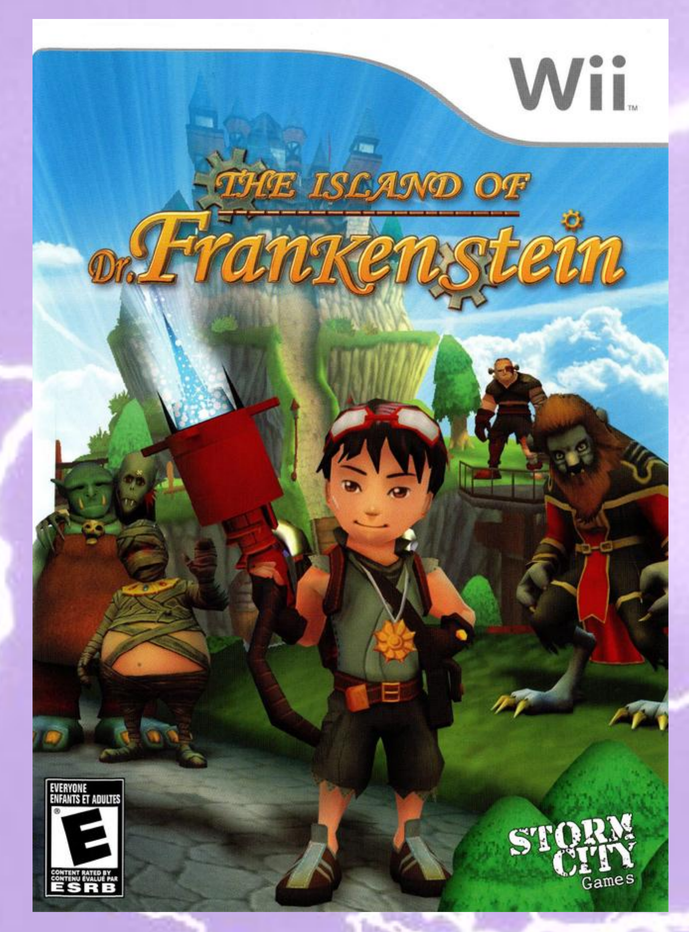








THE ISLAND OF DR FRANKENSTEIN (2009)



En este juego de Wii lanzado en 2009, controlamos a uno de los descendientes del doctor Frankenstein, durante su exploración de una isla voladora que fue creada por el célebre doctor para que fuese una especie de refugio de monstruos, de manera que no es de extrañar que nos encontremos con los clásicos monstruos de las películas antiguas (el hombre lobo, la momia, un vampiro y por supuesto, el monstruo de Frankenstein). En total tenemos 60 misiones para cumplir y más de una decena de personajes con los cuales interactuar.

Pese a lo interesante del concepto es un juego simple, bastante olvidable y técnicamente tampoco es muy llamativo, así que seguramente solo disfrutarán los jugadores más jóvenes.











ESCAPE FROM FRANKENSTEIN'S CASTLE (2010)

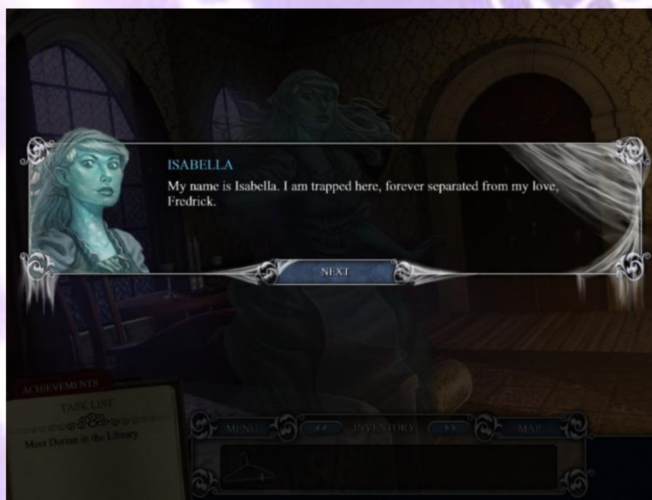
Hannah sufre un terrible accidente, pero al dia siguiente se despierta en una casa extraña, que tendrá que explorar para poder descubrir lo que se oculta e ella.

Escape from Frankenstein's Castle es una aventura gráfica en primera persona (¿cuántas llevamos ya en este especial?) que mezcla cosas de la historia de Frankenstein con elementos sobrenaturales (un fantasma será un personaje importante la historia). En la parte inferior de la pantalla veremos las tareas a cumplir, el inventario y al fantasma.

Este juego apareció en 2010 para Windows y Machintosh.













FRANK N STEIN RE-BOOTED (2011)



El último juego que comentaré en este especial es nada más y nada menos que para ZX Spectrum, que todavía vive gracias a los fans que vivieron su época dorada.

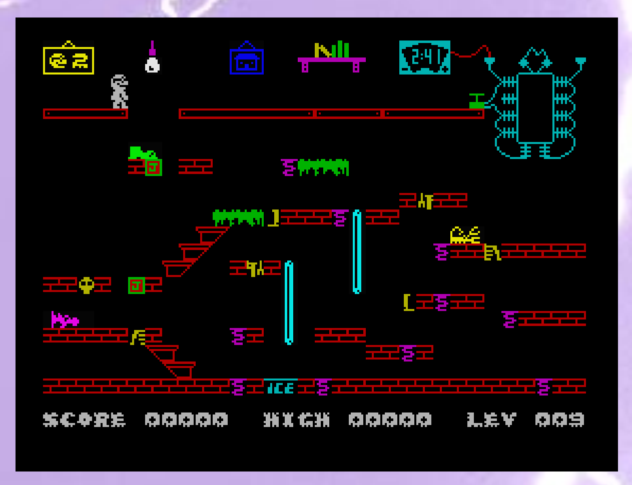
Frank N Stein Re-Booted es un remake (o una versión actual) de *Frank N Stein* y tiene la particularidad de haber sido desarrollado por el mismo autor que hizo la versión original en 1984.

El estilo de juego se mantiene (tenemos que evitar a los enemigos y buscar las piezas necesarias para crear al monstruo y cuando este se vuelva loco tendremos que desactivarlo).

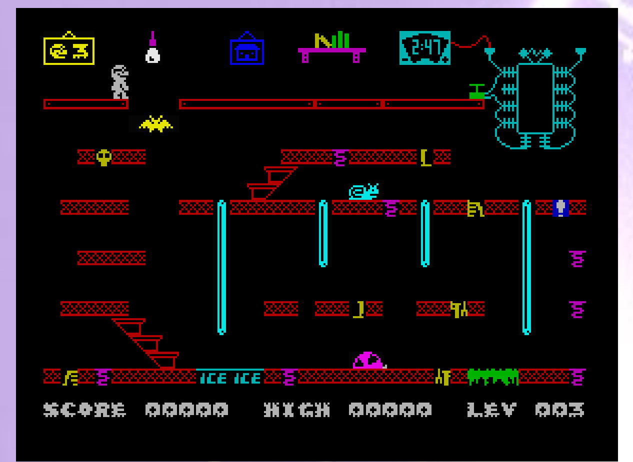












Al final se me ha ido de las manos el especial, pero me alegra haber hablado de más de una veintena de juegos que se basan de alguna manera en *Frankenstein* de Mary Shelley. Ha sido muy agradable descubrir algunos juegos y recordar otros a los cuales les dediqué parte de mi tiempo hace años.

Obviamente hay más juegos, como *Frankenstein: Beyond the Time (2018)* que ha aparecido para los dispositivos de realidad virtual actuales (HTC Vive y Oculus Rift) y seguramente sea el juego más reciente que puedo nombrar en este especial. También existe un juego de lucha llamado *Terrordrome: Reign of the Legends (2018)* que nos permite controlar al monstruo como un luchador más.



Frankenstein: Beyond the time



Terrordrome: Reign of the Legends

Pero si algo tiene la historia de Frankenstein, es que se ha vuelto atemporal e inmortal, quizás fue el impacto de la obra original o el éxito (y la insistencia) de las películas de Universal o cualquiera de las versiones “alternativas” del monstruo aparecidas en un sinfín de productos totalmete diferentes entre ellos, pero lo que esta claro es que en la cultura popular hay un sitio reservado para el científico loco, el monstruo y si queda un hueco pequeño… un ayudante jorobado.



STAFF

Redacción, maquetación y dirección

Skullo

[Martín Fernández]

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

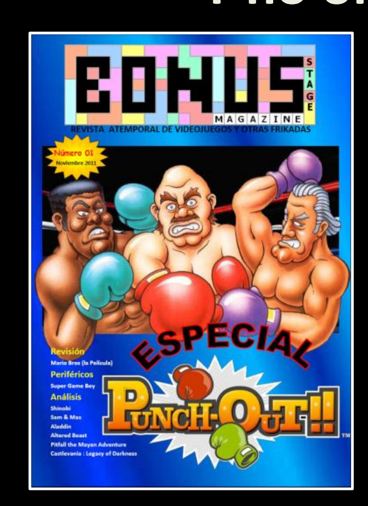
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

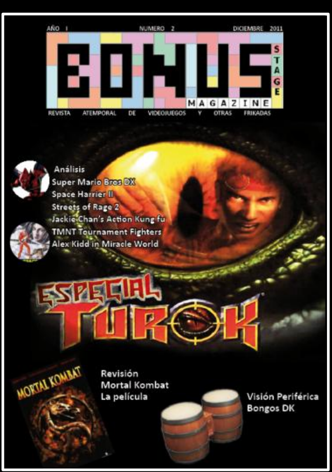


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no olvidéis leer los números anteriores:



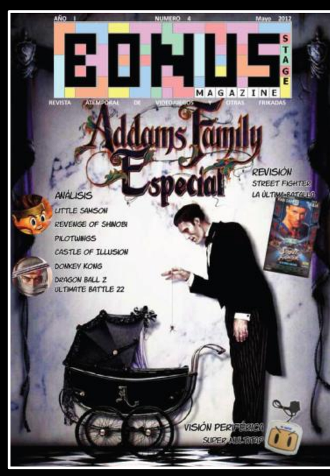
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



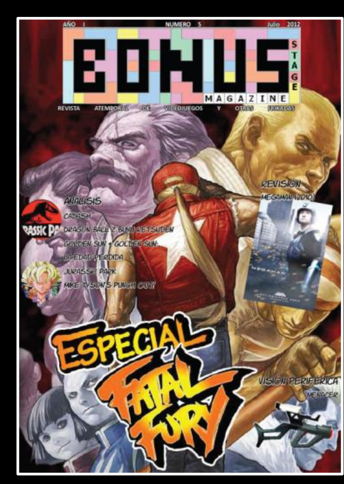
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



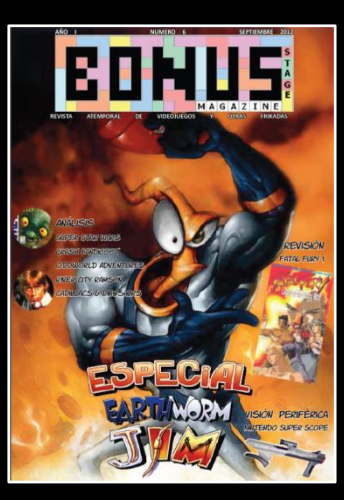
#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



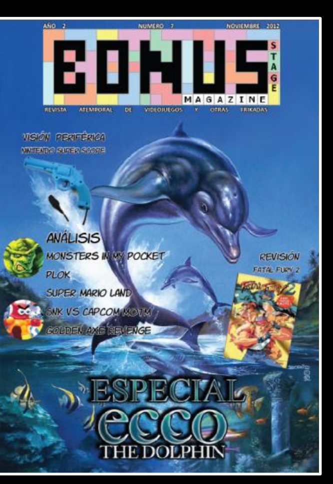
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs)



#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



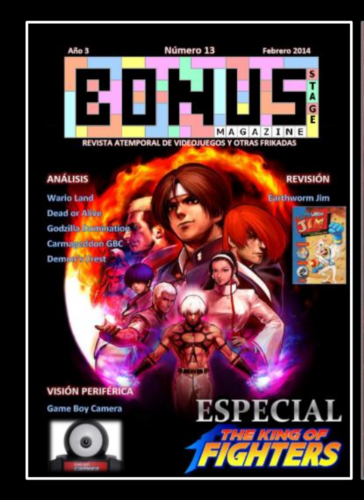
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



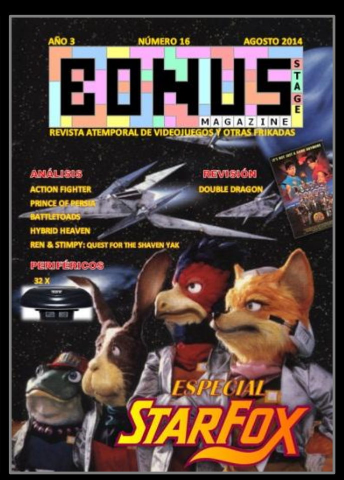
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



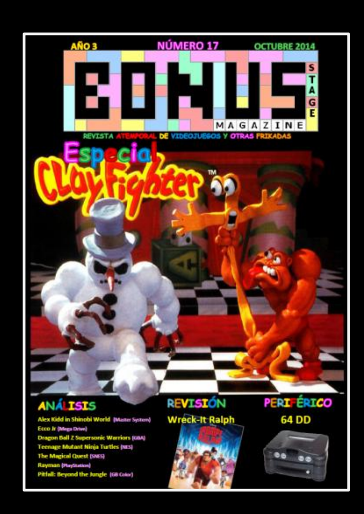
#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



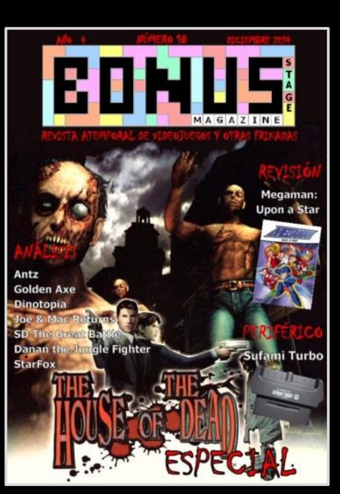
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



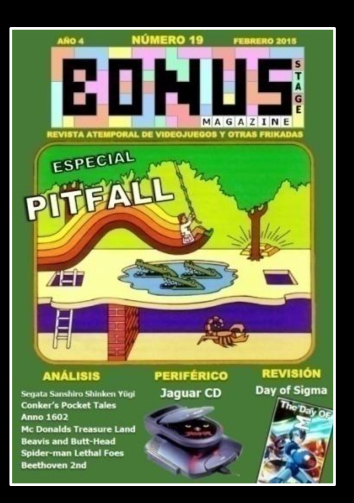
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



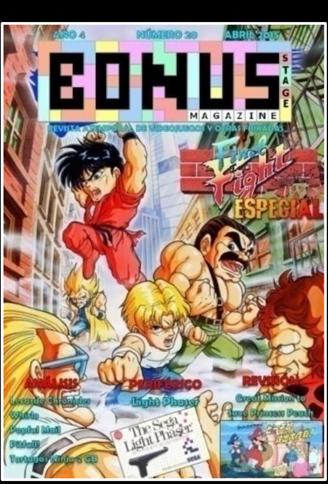
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



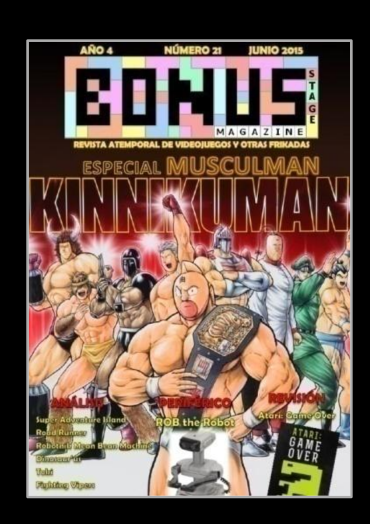
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



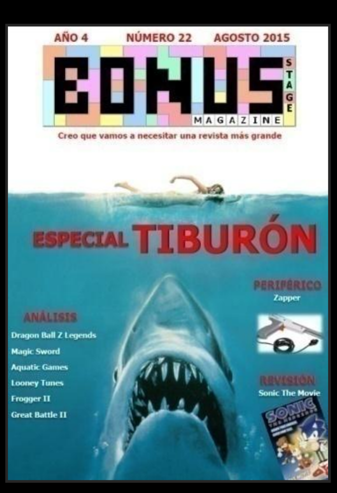
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



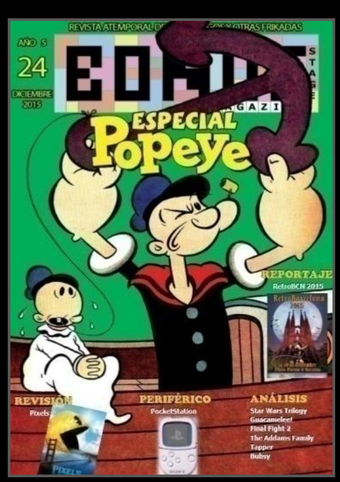
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



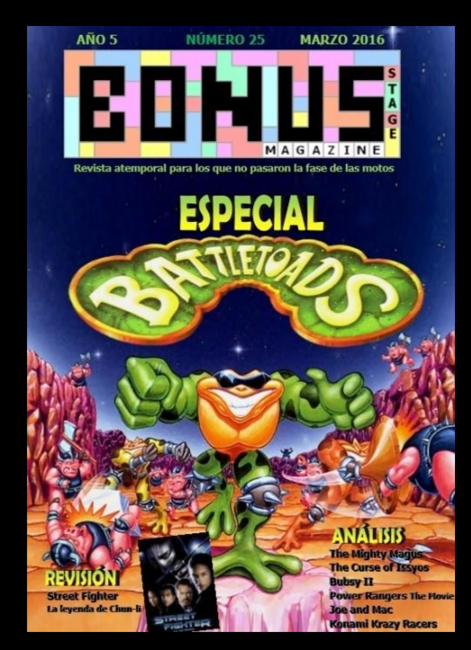
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



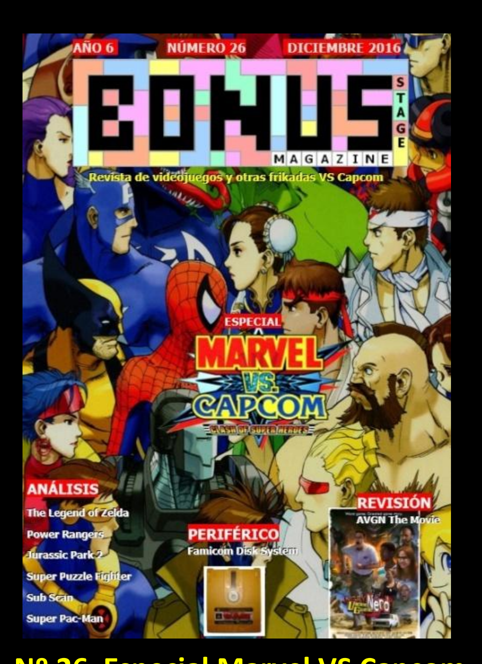
#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



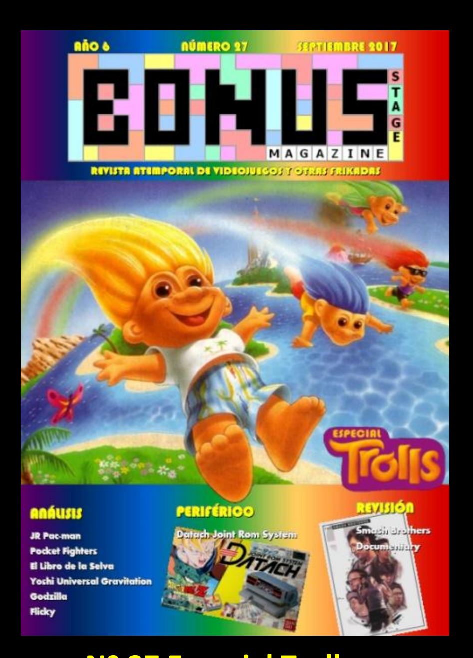
#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



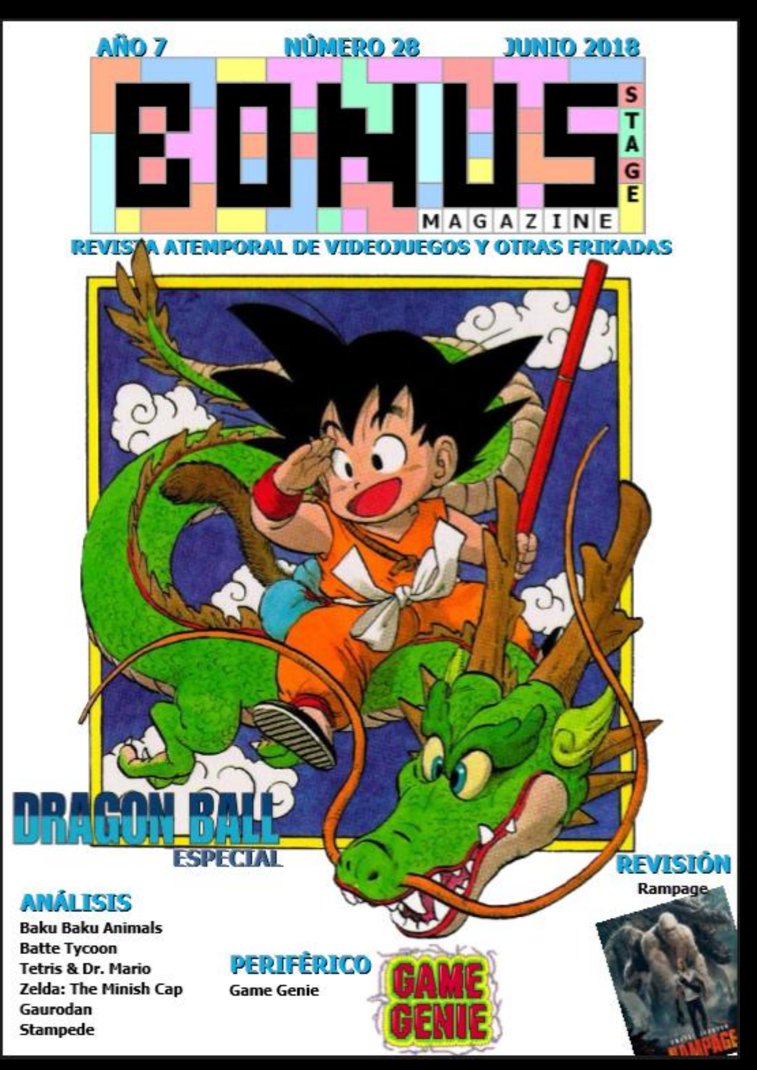
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



Nº 26 Especial Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 – 53 páginas- Junio 2018

ANÁLISIS:

Stampede (Atari 2600)
Battle Tycoon (Super Nintendo)
Gaurodan (PC)
Zelda: The Minish Cap (GB Advance)
Baku Baku Animals (Game Gear)
Tetris and Dr. Mario (Super Nintendo)

PERIFÉRICO: Game Genie
PELÍCULA: Rampage
PERSONAJE: Plok
ESPECIAL: Dragon Ball

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El camaleón proviene de *El Rey León* de 16 bits

2- LA SOMBRA



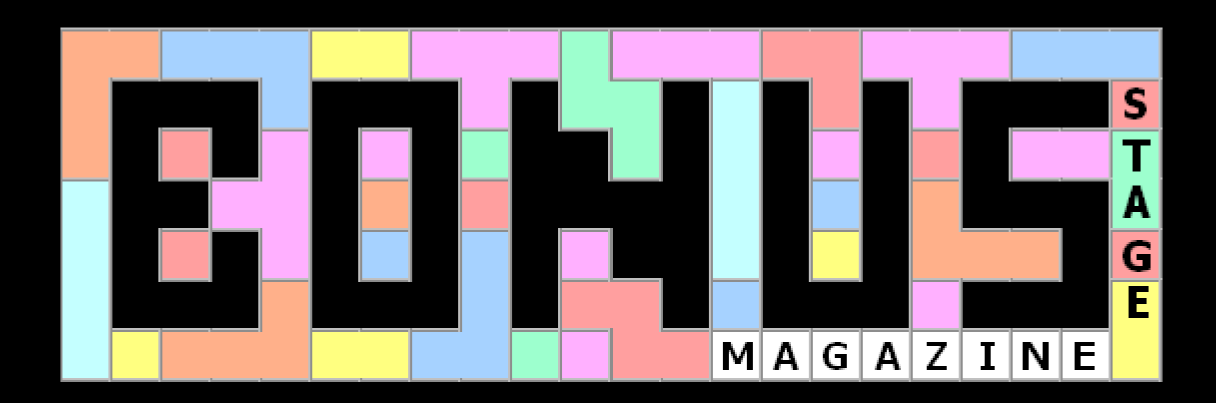
La sombra era el androide número 16 de *Dragon Ball Z*

3- EL ERROR





El error está en la ropa de Gómez, que en el juego era de color azul



Número 29

Octubre 2018